Vol.112

『ペルソナ2』『スパロボCB』徹底攻略! 夏～秋の新作RPG情報満載!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年7月9日発行（隔週金曜日発行）第5巻第19号通巻108号

# 電撃プレイステーション PlayStation

1999 7/9

定価490YEN

電撃特報
- リトルプリンセス マール王国の人形姫2
- リアルロボット戦線
- ブレイズサーガ2
- バルディッシュ
- ウイニングポスト4



GoGo RPG
- 聖剣伝説 LEGEND OF MANA
- ワイルドアームズ 2ndイグニッション
- ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン
- かえるの絵本
- ヴァンダルハーツII
- デュープリズム

徹底攻略

七姉妹学園～春日山高校まで!
基礎知識＆詳細MAPで徹底攻略!!

## ペルソナ2 罪

## スーパーロボット大戦 コンプリートボックス

- メタルギアソリッド インテグラル
- 俺の屍を越えてゆけ
- 私立ジャスティス学園 熱血青春日記2





電撃PlayStation Vol.112
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年7月9日発行（隔週金曜日発行）第5巻第19号通巻108号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
定価490円 本体467円
発売：角川書店
T1124602070496


 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24602-7／9

電撃PlayStation Vol.112

Vol.112

『ペルソナ2』『スパロボCB』徹底攻略！ 夏〜秋の新作RPG情報満載!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年7月9日発行（隔週金曜日発行）第5巻第19号通巻108号

# 電撃 プレイステーション PlayStation

1999 7/9

定価490YEN



**電撃特報**
- リトルプリンセス マール王国の人形姫2
- リアルロボット戦線
- ブレイズサーガ2
- バルディッシュ
- ウイニングポスト4

**GoGo RPG**
- 聖剣伝説 LEGEND OF MANA
- ワイルドアームズ 2ndイグニッション
- ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン
- かえるの絵本
- ヴァンダルハーツII
- デュープリズム

**徹底攻略**

七姉妹学園〜春日山高校まで！
基礎知識＆詳細MAPで徹底攻略!!

## ペルソナ2 罪
## スーパーロボット大戦 コンプリートボックス

- メタルギアソリッド インテグラル
- 俺の屍を越えてゆけ
- 私立ジャスティス学園 熱血青春日記2



徹底攻略／ペルソナ2 スパロボCB 熱血青春日記2 電撃特報／マール2 ほか

発行：メディアワークス

PlayStation

# プレイ! PlayStation '99 第24回

プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830（10:00～17:30、土日祝日は休業）
◆インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ!……………

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。



SCPH-7500
PlayStation®
標準価格 15,000円（税抜）



PocketStation™
ホワイト:SCPH-4000,クリスタル:SCPH-4000C
標準価格 3,000円（税抜）
絶賛発売中

"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation"は同社の商標です。●商品についてのお問い合わせ先（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

## 今月のテーマ

## 今回は、右スティック不要論に対抗する「サルゲッチュ」のレポートだ。

「サルゲッチュ」研究レポート

June 1999 ステハニー☆林

私は衝撃的な事実を入手した。今回、「サルゲッチュ」（参照1）の研究レポートをするのにもかかわらず、ほとんどこちらに情報が入ってきていないという事実である。いま確認されている断片的な情報によると、「サルゲッチュ」は、1．サルトルが出てこないということ。2．サルトビ佐助も出てこないということ。3．右コントローラの下にはおやじが潜んでいるかは未確認なこと。4．あの陽気な親子の存在は事実らしいこと（参照2）。以上。

まったく「サルゲッチュ」と関係ないと思われるかもしれない。その通り。しかし、ネタがないものはないのだ。しょうがないだろベロベロバーって状況である。まあ、「サルゲッチュ」は書くこともないので、いまSCEで流行っているのは、「俺の屁をかいでいけ」（参照3）である。あ、そうそう。そういえばこの間、ハニーが起き抜けに、もの凄いおならをスパーク。パジャマに穴をあけたという事実は確認されている（参照4）。まあそれはおいといて。その「いっぱつ屁をこいてゆけ」（参照5）についても、こちらには情報が入ってきていない。いや、私は非常にやる気があるのだが、ない袖は振れねえよ。いやんやめてん、やさしくしておくれ、おとっつあん（参照6）である。

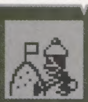
そして最後に特筆すべきは、「UFO」（参照7）。うちの細谷（参照8）がキャラクターのタコちゃんを二つムネに押しあてて「巨乳よ～ん」といって喜んでいた。もういい年なのに、こどもというか、うらやましいというか。私もぜひやらせてくれというか。もう夜中にこっそりやってしまったというか。ちなみにこのゲームは、うちの細谷がタコちゃんで「巨乳よ～ん」っていうゲームであるかは現在、確認を急いでいる。以上、「サルゲッチュ」研究レポート報告おわり。

<宣伝部による補足>（参照1）「サルゲッチュ」は右スティックと左スティックが大活躍するゲーム。サルを「アミ」で捕まえまくったり、ボートを漕いだり、ボクシングしたり新アクションが満載。サルがかわいい。（参照2）1997年11月、1998年2月、1999年4月の広告データより。
（参照3）「俺の屍を越えてゆけ」の間違え。このソフトは主人公がゲームの途中で死んでしまう異色のRPG。子孫を残して、敵を討つ。和風の世界観とインパクトのある名前が新しい。また宣伝担当者である新婚の山口は屍っぽいことで定評があり、担当に任命された。
（参照4）ウソっぽいが、本当の話らしい。たまに本当のはなしをしても信じられないと思うが、本当らしい。
（参照5）これも間違え。
（参照6）どうやら、種男（タネオ）のことらしい。種男とは、「とんでもクライシス！」に出てくる主人公で、モーションキャプチャーにより本物のおやじの動きを再現。このソフトのバカバカしさたるや、林の脳波と共振するらしく、現在、彼女の一番のお気に入りらしい。
（参照7）「UFO」は地球に墜落したUFOの乗客50人を捜索するゲーム。タコっぽいキャラは強烈に個性的で、見ていて飽きない。
（参照8）SCEプロモーション企画部のおそるべき女帝。それがゆえに、最近「せがれいじり」はごぶさたらしい。昔はレースクイーンだったという噂を本人が流しているが誰もそれを確認したことはない。

タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームの事でしゅ。

今月のタコゲー

「アミ」でサルをつかまえろ! 世界初デュアルショック専用ゲーム



ポケットステーション対応



**サルゲッチュ**
つかまえゲー
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

恋愛と格闘につつまれた、熱い学園生活をエンジョイしよう。



ポケットステーション対応



**私立ジャスティス学園 熱血青春日記2**
対戦アクション+青春シミュレーション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中 （株）カプコン

操作カンタン、2D横スクロールアクションのラストチャンスか?!



**ちっぽけラルフの大冒険**
横スクロールジャンプアクション
標準価格4,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ニュー

世代交代をうまく繰り返し、最強の一族をつくりあげろ。



**俺の屍を越えてゆけ**
世代交代RPG
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

なんとフルポリゴンで、人気コミックの世界観を完全再現!



**SPRIGGAN ~LUNAR VERSE~**
3Dアクションバトル
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）フロム・ソフトウェア

噂をコントロールしてゲームの流れを変えられる。噂を操るRPG登場。



**ペルソナ2 罪**
RPG
標準価格6,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）アトラス



わたしの存在意義について
お話がしたい。
PlayStation
ANALOG
いじって いじって いじりまくれ！
これぞ、おバカの王様。
だから
ママのう＊こは
こんなの。
せがれいじり
おバカ
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）エニックス
はっきりいってオモシロイ。キミは
無事に家に帰ることができるのか？！
いいですよ
とんでもクライシス！
危機イッパツ！帰宅ゲーム
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）徳間書店
アパートに墜落したUFOの
乗客を救出だ！キャラがキュートだぞ。
UFO
－A DAY IN THE LIFE－
宇宙人捜索バラエティー
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）アスキー
今月のナスゲー
ナスゲーとは、
くだらないけど
ハマってしまう
おたんこナスな
ゲームのことなり。
－お詫びと訂正－
本誌広告（プレイ！PlayStation第23回）にて、「エースコンバット3 エレクトロスフィア」の掲載に際して"ポケットステーション対応"という誤った表記の掲載をおこないました。「エースコンバット3 エレクトロスフィア」はポケットステーションには対応しておりません。ご迷惑をおかけいたしましたことを深くお詫び申し上げるとともに、ここに訂正いたします。
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
©秋元きつね・ブレイントック・ネメシス・エニックス 1999 ©1999 徳間書店+博報堂+凸版印刷 ©1999 POLYGON MAGIC, INC. ©1999 ASCII Corp./LOVEDELIC

## 初回限定

# UFOキャラクターグッズプレゼント。

初回出荷分に限り、下記のコンビニエンスストアでご購入いただくと「カードケース」と「ストラップ」を、コンビニエンスストア以外のゲーム取扱店でご購入の際には「カードケース」と「フィギュア」をもれなくプレゼント。数に限りがありますので、品切れの際はご容赦ください。

**特典①**

コンビニエンスストア、ゲーム取扱店でお買いあげの場合

### 「コスモ・カードケース」

UFOのロゴとキャラクターをあしらった、名刺を初めとしたカード類を収納できるビニール素材のかわいらしいカードケースです。タグ付き。

**特典②**

コンビニエンスストアでお買いあげの場合

### 「UFOストラップ」

コンビニエンスストアでお買いあげの方にはプレイヤーキャラのスイングが付いた、携帯電話にはばっちりの特製「UFO」ストラップを差し上げます。

**特典③**

ゲーム取扱店でお買いあげの場合

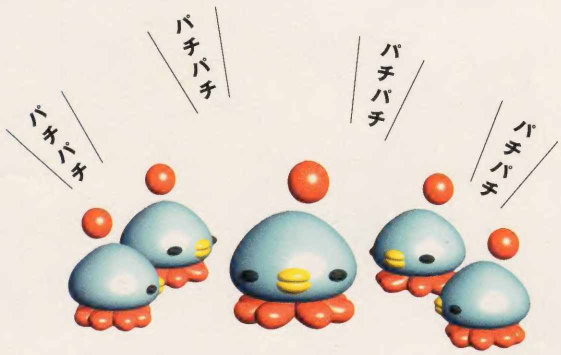
### 「宇宙人フィギュア」

プレイヤーキャラを模した3cmほどのフィギュアです。キャップとして使用したり、マスコットとしてカバンにぶら下げたりもできます。



## 六畳一間の宇宙人探索バラエティー

# UFO -A DAY IN THE LIFE-





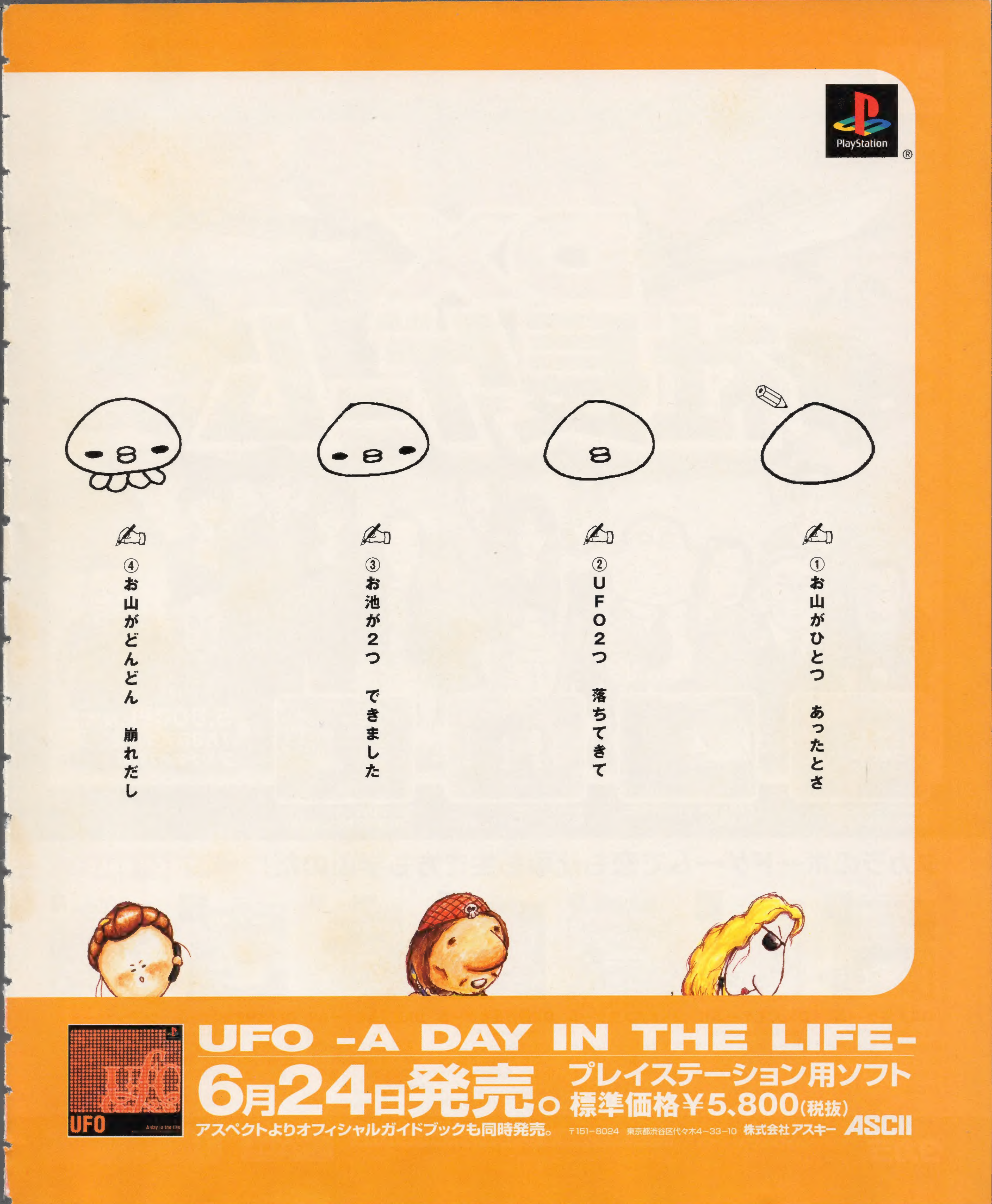

⑤まんまるお月が　出てきたら
あっという間に　宇宙人

⑥よくできました



アパートの中にいる見えない宇宙人たち。住人たちの動きをよく見て残らず救出。




PlayStation
①お山がひとつ　あったとさ
②UFO2つ　落ちてきて
③お池が2つ　できました
④お山がどんどん　崩れだし
UFO
A day in the life
UFO -A DAY IN THE LIFE-
6月24日発売。
プレイステーション用ソフト
標準価格¥5,800(税抜)
アスペクトよりオフィシャルガイドブックも同時発売。
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー
ASCII



PlayStation
タカラDX(デラックス)版ボードゲーム第4弾!
今度のタカラは、世界で勝負!
DX
社長ゲーム
5,800円(税別)
7月8日発売予定
マルチタップ対応
2つのマップを使い分け、
夢のNo.1社長をめざせ!
アイテム数は、なんと70種類以上もあるのだ。
キャラもこの通り。
怪しげな(?)人達でいっぱい。
景気の流れをつかめ!
これであなたもりっぱな社長?
タカラのボードゲームで恋も仕事も生き方も学ぶのだ!
NOW ON SALE!
DX人生ゲーム
the Best for Family
抱腹絶倒!お兄さんお姉さんも燃える!笑える!盛り上がる!!ギャグ大好き、人生を楽しみたい人向け。
¥2,800(税別)
DX人生ゲームII
the Best for Family
家族みんなが大笑い!遊びやすさもファミリー向け。家族を大切にする心やさしい人向け。
¥2,800(税別)
さくま式人生ゲーム
何度でもプレイしたくなる!戦略も必要かも?どっきり妙にリアルな人生ゲーム!
¥5,800(税別)
DX億万長者ゲーム
the Best for Family
大金つかいまくり!頭をフル回転させてすご腕ビジネスマン気分を味わいたい人向け。
¥2,800(税別)
DX億万長者ゲームII
不動産や株のマネーバトルで一発逆転のスリルと国際ビジネスマン気分を味わいたい人向け。
¥5,800(税別)
DX日本特急旅行ゲーム
the Best for Family
観光物産データ満載!鉄道・飛行機・フェリーを乗り継いで全国を巡る双六旅行ゲーム。
¥2,800(税別)
ツアーパーティ
ボードゲームに恋愛シミュレーションがドッキング!男女みんなで盛り上がる恋愛育成ボードゲーム。
¥5,800(税別)
ーあそびは文化
タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
©TAKARA CO.,LTD.1999
たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品はこども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
TAKARA

電撃PlayStation
1999.7-9 Vol.112

# Contents

## Game Index



## 電撃特報


P.8



## 攻略Station

大好評攻略の第3弾！ 今回は「第3次」中盤、「ＥＸ」マサキの章・終盤を攻略！！



## GoGoRPG 89

第３のパートナー・ペットモンスターを大研究！



## PQ プレイクエスチョン 131



## 電撃SoftStation 165

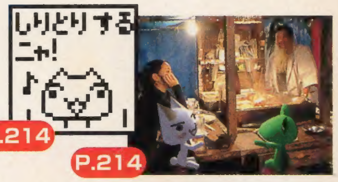


## 連載



## SPECIAL





P.214
P.214

各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。ＭＣ…メモリーカード、ＭＴ…マルチタップ、ＡＪ…アナログジョイスティック、ＡＣ…アナログコントローラ、ＮＣ…ネジコン、ＴＣ…対戦ケーブル、ＤＳ…DUAL SHOCK、ＰＳ…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
1

# 『マール王国の人形姫』の続編を独占大公開!!




大形使いの女の子・コルネットと、クルルを始めとする仲間の人形たちの冒険を描いたRPG『マール王国の人形姫』。その続編が早くも登場するぞ！

# リトルプリンセス

  ※画面は全て開発中のものです。

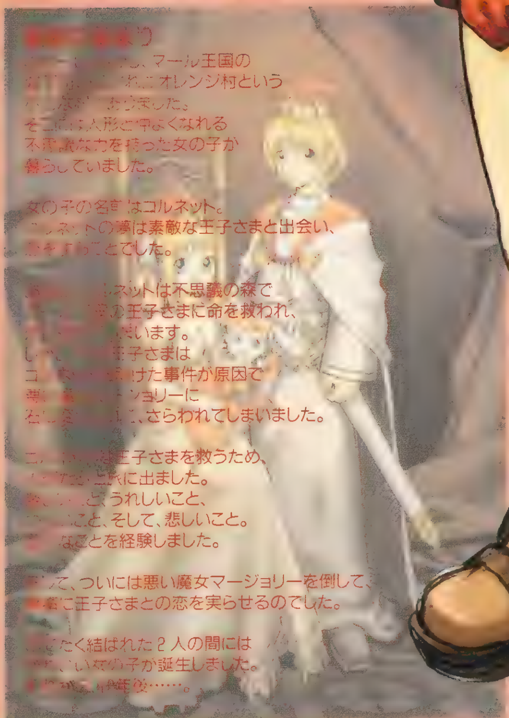
# 主人公はプリンセスクルル

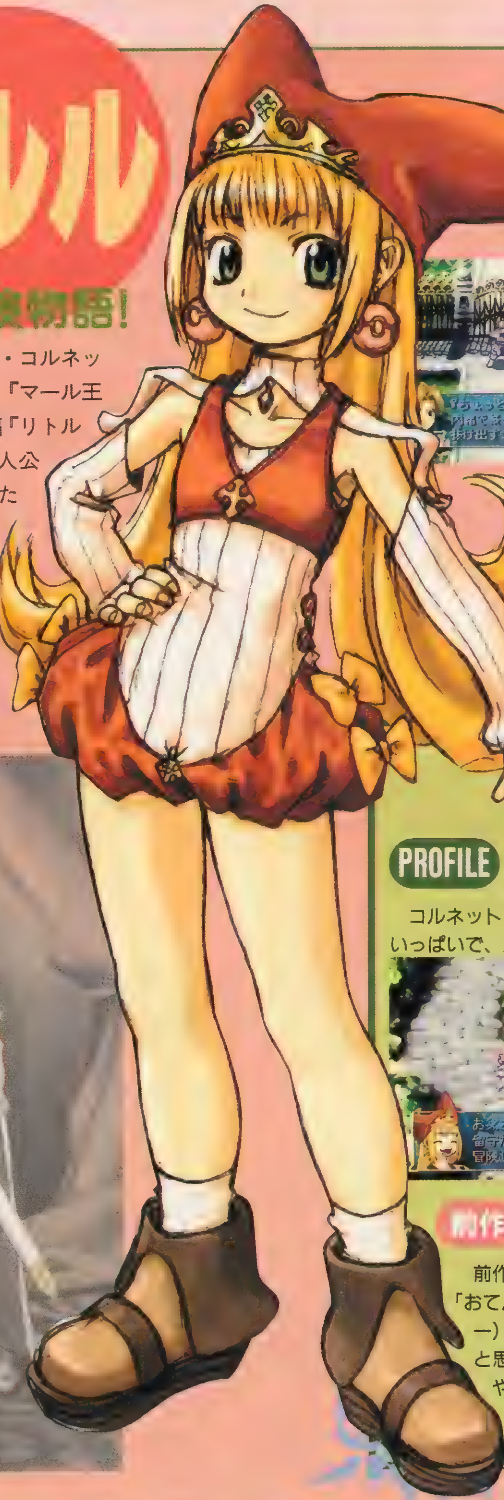
## おてんば姫の大冒険物語！

マール王国を舞台に人形使いの女の子・コルネットが大奮闘するファンタジックなＲＰＧ『マール王国の人形姫』（以下『マール』）。その続編『リトルプリンセス～』（『以下リトプリ』）の主人公は、コルネットと王子さまの間に生まれたお姫様、その名も「クルル」！



◀『マール』では王子さまを助けるために冒険をしたけど、クルルにはどんな目的があるのかな？



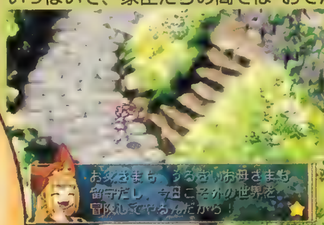




## Character File1 クルル

**PROFILE** 本名:クルセイル・シェリー・マール・Q
性別:おてんばな女の子　年齢:12歳

コルネットとフェルディナンド王子の一人娘。あきれるくらい元気いっぱいで、家臣たちの間では「おてんば姫」と呼ばれている。お城の外に憧れているが、王女という立場上、気軽に遊びに行けないことがとっても不満。夢は、コルネットのように外の世界を冒険して、自分の王子さまを見つけること。




### 前作のクルルとの関係は？

前作『マール』をクリアした人なら、「おてんば姫が人形のクルル（○ェリー）の生まれ変わりなのかも？」と思ったはず。おてんば姫の本名や性格を見るかぎりでは、その可能性が高そう。真実はゲームで明らかになる？



# マール王国の人形姫2

## LITTLE PRINCESS
## Puppet Princess of Marl's Kingdom 2

| リトルプリンセス マール王国の人形姫2 | |
|---|---|
| 99年(予) RPG | ▶価格未定　▶日本一ソフトウェア<br>▶MC(ブロック数未定) |

クルルちゃんのお友だちのクレアトゥールですわ♥

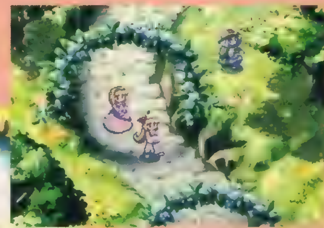


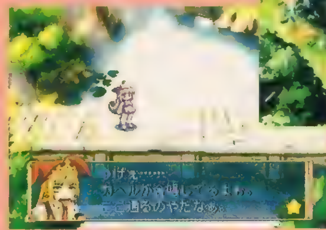
# 『リトプリ』の魅力を徹底チェック！

おてんば姫の冒険を描いた『リトプリ』は、『マール』と比べ、さまざまな点でパワーアップしている。ここでは、そんな『リトプリ』の魅力をバッチリ紹介していくぞ。ちなみに『マール』をプレイしたことがないという人は、P13にお得な情報が載っているのでチェック！

## Check1 ストーリー&グラフィック

『マール』では、ゲームが比較的早く終わってしまって物足りなさを感じた人が多かったはず。そこで『リトプリ』では、ストーリーを大幅にボリュームアップ！　お話は全9章に分かれていて、心ゆくまで「マール王国」の世界を楽しむことができる。また、あえて2Dにこだわった、絵本の中のようなメルヘンチックなグラフィックも健在だ。





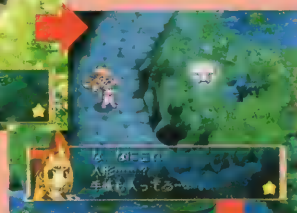
◀▲キャラは『マール』より一回り大きくなっている。動きもより細かくなっているかも？

### クルル、冒険に出発？

この連続写真のイベントは、ハッキリしたことはわからないが、どうやらクルルが冒険に出発するときのもののようだ。




▲夢見るクルル。この夢見がちなところは、母親のコルネット譲りなのかも。



▲宝箱を発見。その中には、かわいい人形が！






▲宝箱の中には、コルネットからの手紙も。さすが母親、一枚上手です。

◀前作でもおなじみのセリフ。これで冒険に出発するのかな？

### あのオレンジ村を発見！

このカコミ内の2つの画面写真は、コルネットがおじいちゃんと暮らしていたオレンジ村。上は『マール』の写真だが、下は『リトプリ』の写真――つまり、今回もオレンジ村が舞台として登場するのだ。やっぱり、おじいちゃんも登場するのかな？　また、画面の違いもチェックしてみよう。




▲『マール』の写真。こちらでは看板は小さいが…。



◀『リトプリ』では、大きくなっているのがわかる。

## Character File2 クレア

**PROFILE** 本名:クレアトゥール・ローゼンクイーン
性別:天然ボケな女の子　年齢:12歳

本名を見て気がついた人もいると思うが、なんと『マール』でコルネットの親友（ケンカ友だち）として登場したエトワールの一人娘で、クルルの親友。礼儀正しく清楚な女の子なのだが、天然ボケ&マイペースなところがあって、いつもクルルをトラブルに巻き込んでいる。もっとも、クレア自身に悪気はまったくなく、好意でやっているのだが（笑）。

### お父さんは誰？

気になるのはクレアのお父さん（つまりエトワールが結婚した相手）が誰かということ。クルルとクレアが同い年なので、エトワールもコルネットとほぼ同時期に結婚したはず。『マール』のときには相手がいなかったから、もしかして一目惚れの末の電撃結婚？

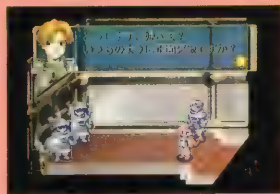
## Check2 キャラクター




▲謎の４人組と猫たち。このメンバー、誰かに似ているような…。

この人たちは誰？

コルネット、クルル、エトワール――ゲームに登場するキャラクターたちは『マール』の大きな魅力のひとつだった。もちろん『リトプリ』でも魅力的なキャラクターがたくさん登場する。今回紹介しているのは主人公クルルを始めとする６人だけだが、その数は『マール』以上にいるらしいぞ。彼らがどんな物語を展開していくのか、今からとっても楽しみだね。詳しくは続報に期待！



◀ランディはやっぱり、クルルに振り回されるのかな？

### 前作のキャラは登場する？

『リトプリ』は、前作『マール』の約12年後のお話。と、いうことは『マール』のキャラクターたちが、再び登場してもおかしくはない。今回の情報では確認できなかった（コルネットは手紙の中で登場した）が、コルネットやエトワール、フェルなどは可能性が高いはずだ。それにマージョリーたち（とりあえず前作の敵）も、また何かやってくれそうな気も……。



▲またエトワールの高笑いを聞くことができるのか？

## Check3 ミュージカルイベント







コルネットやクルルなど、キャラクターたちが歌って踊るミュージカルイベントは、『マール』ならではのイベントだった。もちろん『リトプリ』でもミュージカルイベントは健在。しかも「前作では数がちょっと少なくて……」という人のために15曲以上と大幅に数が増えているぞ。ミュージカルイベントは、物語の重要な場面で起こることが多かった。今回はどんなシチュエーションでミュージカルイベントが起こるのかワクワクしてくるね。




▲ここで紹介しているのは、クルルのミュージカルイベントだ。おまけでランディとお城の使用人さん（？）たちも登場。

### キャスティングは？

ミュージカルイベントいえば、とうぜん「歌」。歌といえばやっぱりキャラクターのキャスティングが気になるところ。今のところ発表はされていないが、主人公クルルは前作のクルル役の川村万梨阿さんという可能性が高いのではないだろうか？ 詳しいことはわかり次第公開するぞ。







みんなで楽しくミュージカル

前作ではたくさんのキャラが登場するパターンは少なかったが今回は？



Character File3

### ジオ将軍

**PROFILE** 本名:ジオ・ゼオライト
性別:男 年齢:52歳

マール王国の兵士たちを統率している将軍で、近衛騎士隊長のソニアの父。剛健実直な武人で、昔はマール王国随一の剣士として名を馳せていたこともあった。今は、おてんば姫クルルに毎日手を焼いている。兵士の信頼も厚い、偉くて立派な将軍もクルルから見れば、ただの「優しいおじいちゃん」なのである。もしかしたら戦闘にも参加するかも？



## Check4 バトル

『マール』から『リトプリ』になって大きく変わったのが、ここで紹介するバトル（戦闘）である。『マール』ではＳＬＧ風のタクティカルバトルだったが、『リトプリ』では、画面写真を見てもらえばわかるようにサイドビューのコマンド入力式バトルになったのだ。『マール』のようにわざわざキャラクター１体１体を移動させなくてすむので、とっても簡単でスピーディになっているぞ。





**サイドビュー**
サイドビューになりキャラもより大きく見やすくなっている。

**キャラも参戦!**
『マール』では、基本的にコルネットの以外のキャラ（人）は戦闘に参加できなかったが、今回はランディなどのキャラが一緒に戦ってくれるのだ。

### 戦闘画面解説

ここで戦闘画面の各要素をチェックしてみよう。『マール』の戦闘画面と共通する部分も見られるが、いくつかの新しい要素があることもわかる。




**キャラクター**
キャラクターのＨＰを表示。中央に１人分の空きがあるように見える。最大３人パーティになる？

**感謝ゲージ?**
「マール」のときにもあった感謝ゲージのようだが、コマンドの中には「えんそう」がない。どうやって音符をためていくのだろうか？

**コマンド**
「にんぎょう」という新しいコマンドが追加されている以外は、『マール』でおなじみのものばかりだ。

**????**
謎のパラメータ。キャラクターの所にＨＰしかないことを考えると、ＭＰのようなものかも。

## クルルの情報コーナー

リトプリver. 第1回

パンパカパ〜ン！　『マール』ファンのみなさん、おまたせしました。電撃プレイステーションの『マール』の記事ではおなじみだった「クルルの情報コーナー」が『リトプリ』でも復活！　このあたし、クルルがいろ〜んな情報をお届けしちゃうので、楽しみにしていてね♥　でも、お母様でも持てなかった自分のコーナー。う〜ん、ワクワクしちゃう！　ではでは、第１回目の今回は、「電撃プレイステーションD」からプレゼントまで、いろいろ取り揃えて行ってみよ〜！



◀『リトプリ』の情報はこのコーナーでバッチリ。

### 1 電撃プレイステーションDで連載決定

なんと、７月15日発売予定の「電撃プレイステーションD21」に『リトプリ』が入ることが早くも決定！　しかもD21だけじゃないんだって。D21から毎月「電撃プレイステーションD」に『リトプリ』が収録……つまり連載されちゃうのだ。




▶画面写真下の「連載第１回」が証拠だよ。

### 2 ハガキ募集

「クルルの情報コーナー」といえば、やっぱりイラストハガキ！　というわけで下のあて先まで、『リトプリ』のイラストをハガキに書いて（ハガキサイズの大きさの紙でもOK）ばんばん送ってね。もちろん色はちゃんと塗らないとダメだよ。

あて先
〒101-8305
（株）メディアワークス　DPS
「クルルの情報コーナー」係

## Character File4 ソニア

**PROFILE** 本名:ソニア・フランセーズ・ゼオライト
性別:女　年齢:23歳

マール王国の近衛騎士隊の隊長を務めている女騎士で、ジオ将軍の娘。現在の地位は、父親の力ではなく、ソニア自身の力で手に入れたものである。その美しい容姿と実力から、マール城やマザーグリーンに住む女性たちの憧れのまとになっている。また、自分にも他人にも甘えを許さない性格で、ジオ将軍とは反対に、クルルに対して厳しく接している。

## New! 人形召喚システム

『マール』では人形たちは心強い仲間（ユニット）として戦闘に参加してくれた。だが今回はユニットとしては登場せず、クルルに呼び出されて戦うのだ（召喚魔法のようなもの）。これで、人形たちを偏りなく使うことができるようになった。ただ、人形たちが成長する（レベルアップしたり する）のかどうかは、今のところわかっていない。また、魔法などのエフェクトも『マール』以上に派手になっているぞ。







▲コマンドの「にんぎょう」を選択。



▶次に召喚する人形を決定する。



◀さらにその人形が使用する技を選べば…。

▲どこからともなく人形が姿を現す。




◀そして技を使う。写真はシャルテの魔法セイントだ。

## どんな人形が登場する？

『リトプリ』では、いったいどんな人形たちが登場するのだろうか？　今回の情報でわかっているのは、『マール』でも人気の高かったシャルテ&テラの双子姉妹の人形2体と、左下の写真の白い動物の人形1体、合計3体だけ。これだけではないはずだが、今のところは不明。新しい人形もたくさんいるかも？




▶レジェムによく似ているのだが？




## 3 『マール』の廉価版が発売

『リトプリ』に興味はあるけど、『マール』はまだやったことがないという人に嬉しいお知らせ。『マール』が低価格（¥3,800）で9月に発売されるんだって。その名も『マール王国の人形姫＋1（たすいち）』。「たすいち」っていうのは、おまけのCDが1枚付いてくるっていうこと。このCDは『マール』のおまけと『リトプリ』の体験版が入ってるんだって。




▲おまけでは、『マール』のイラストなんかが楽しめるの。




◀『リトプリ』の序盤が遊べる体験版がついてきちゃう！

## 4 テレカプレゼント

このあたしの「クルルの情報コーナー」開設を記念して『マール』のテレカ3種類を各3名様にど～んとプレゼント！　応募方法は下をよく読んでね。でも、どれもとってもカワイイから、あたしも欲しいな～。




各3名様にプレゼント

### 応募方法

「②ハガキ募集」のあて先に、住所・氏名・年齢・電話番号・欲しいテレカの番号・記事やゲームに対する感想などを明記して送ってね。



Character File5

# ランディ

**PROFILE** 本名:ランディ・ラフィーネ
性別:男　年齢:20歳

クルル付きの近衛騎士で、クルルが小さい頃から側に使えていて、よきお兄さん代わりになってきた。だが、おてんばなクルルにいつも振り回され、ジオ将軍やソニアに怒られることもしばしば。クルルの1番の被害者なのだ。また、密かにソニアに憧れているとか、いないとか……。今回の情報では、クルル以外で戦闘に参加することがわかっている唯一のキャラである。

## 懐かしのロボットたちがここに集結! 期待のS・RPGの魅力を一挙大公開!!






# リアル ロボット戦線

real robot in the battle line

**リアルロボット戦線**

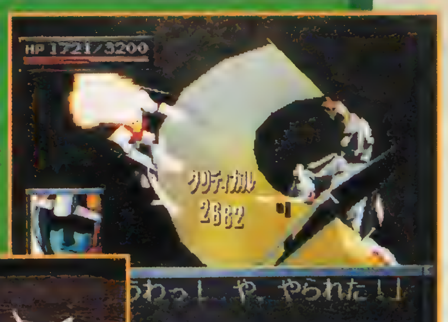
8|12 S・RPG ▶¥6,800 ▶バンプレスト ▶MC(1ブロック)

人気アニメのロボットたちをフルポリゴンで完全再現した、S・RPGが登場! 今回はその全貌を徹底解剖していくぞ!!

## 新旧さまざまなロボットが登場するボリューム満点のS・RPG!!

このゲームは、名作と呼ばれるアニメのキャラクターやロボットたちが登場するミッションクリア型のS・RPG。プレイヤーは、戦闘フィールドに配置されたユニットを操作し、各ミッションごとに提示される勝利条件を満たしてゲームを進めていくことになるのだ。







▶ファンならずとも十分に楽しめるゲーム性の高さも魅力




▶なんと、戦闘メカ、アングルまでもが登場!!

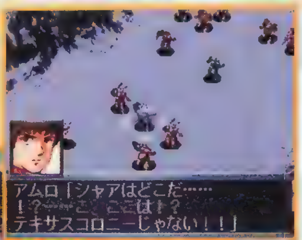
▲今作オリジナルのキャラやロボットも登場!!

▲最大の魅力はなんと言ってもド迫力の戦闘シーン。フルポリゴンでリアルに再現されたロボットたちが激突するぞ!!

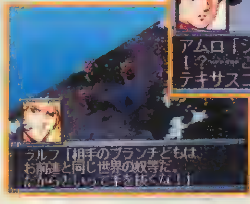
 

# 異世界を舞台に繰り広げられる壮大な物語

物語の舞台は〝ウルス〟と呼ばれる世界。この地では異世界の住人や物など、映し出した映像を実体化させて召喚する装置〝デュプリケーター〟を巡る戦乱が幾度となく繰り返されてきた。そして今、長きにわたった戦乱の時代もついに終焉を迎えようとしていた……。



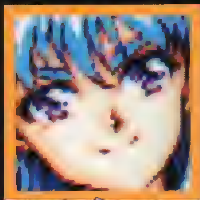

▲時間をも超越して異世界の物を召喚する。




◀各国が異世界の技術を利用しようと企む。

## クァイア・デモニック

**搭乗パイロット／ムジカ**





本編の主人公で、西の大国ノーザンブライトの軍隊に所属する女の子。見た目の清楚な感じとは裏腹にボーイッシュな性格である。また、正義感が人一倍強く自ら志願して軍隊に入隊する。

## カリオン・グラナータ

**搭乗パイロット／ラルフ**





東の大国・アズロニアが誇るエースパイロット。その実力もさることながら、指揮官としての冷静な判断力も併せ持つ。ブランチを中心とした軍を率いて、何度もムジカたちの前に現れる。

## クァイア・ブースト

**搭乗パイロット／グレン**





ムジカと同じ部隊に所属する熱血漢タイプのパイロット。過去に両親をブランチに殺され、彼らを忌み嫌っている。彼が乗るクァイア・ブーストは機動性と攻撃力を重視した接近戦タイプのユニット。

## クァイア・ファイター

**搭乗パイロット／レギ**

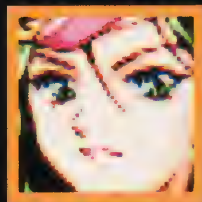


男勝りな性格で面倒見の良い姉御肌の女性。ムジカたちとも顔見知りの仲。グレンと同じように近距離での戦いを得意とするパワータイプのロボット、クァイア・ファイターが愛機。



## クァイア・キャノン

**搭乗パイロット／ジョージー**



とある良家のお嬢様。パイロットとしては優秀なのだが自尊心が強く、人を見下すタカビーな性格の持ち主でもある。そんな彼女が搭乗するクァイア・キャノンは射撃能力に優れ、遠距離戦が得意。



## 数多くのキャラクター&ロボットたちが登場!!

このゲームの最大の魅力は、なんと言っても数多くのアニメキャラとロボットが登場すること。現在もなお絶大な人気を誇る「ガンダム」シリーズをはじめ、「エルガイム」や「ダンバイン」など、さまざまなアニメが起用されているのだ。



▶メインキャラだけでなく、サブキャラたちもたくさん登場するぞ。




### 主な登場キャラクター

| 登場作品 | キャラクター名 |
|---|---|
| 機動戦士ガンダム | アムロ=レイ |
| 機動戦士ガンダム | シャア=アズナブル |
| 機動戦士Ζガンダム | カミーユ=ビダン |
| 機動戦士ΖΖガンダム | グレミー=トト |
| 機動戦士ガンダム0083 | アナベル=ガトー |
| 重戦機エルガイム | ダバ=マイロード |
| 聖戦士ダンバイン | ショウ=ザマ |
| 戦闘メカ　ザブングル | ジロン=アモス |
| 戦闘メカ　ザブングル | ラグ=ウラロ |

# 基本システムをポイントごとに徹底解説!!

このゲームの基本システムは、同社作品の「スーパーロボット大戦」がベースになっている。しかし、その中身には本作ならではのアイデアが豊富に盛り込まれているぞ。そこで、ここではゲームの流れに合わせて、システムの詳細を解説していくぞ。要チェック！





▲ゲームパートは戦闘とインターミッションの2つ。
◀自軍と敵のターンを交互に繰り返してゲームが進行。

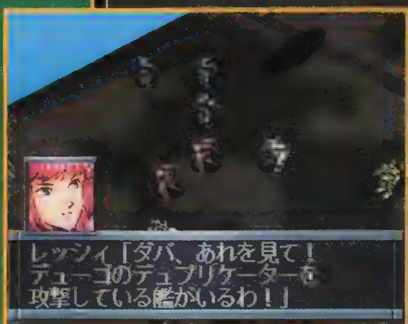
## ●ゲームの流れ

出撃準備（インターミッション） → 出撃ユニット選択 → プレイヤーターン → ENEMYターン → 勝利条件達成 → シナリオクリア

## INTERMISSION インターミッション

各シナリオの間には必ずインターミッションが挿入される。プレイヤーは、ここでユニットを改造したりアイテムを装備させたりして、戦力を整えることができるぞ。実行できるコマンドは、以下の4つだ。ここでは、それぞれのコマンドの詳細を解説するので、しっかりチェックしておこう。ちなみに、セーブやロードもインターミッションで行うことができるぞ。




▲シナリオをクリアするごとに各コマンドで自軍の戦力を必ずチェックしよう。
◀インターミッションが終わると会話シーンに切り替わり、物語が描かれる。

## 改造 ユニットを改造して性能が大幅にUP!

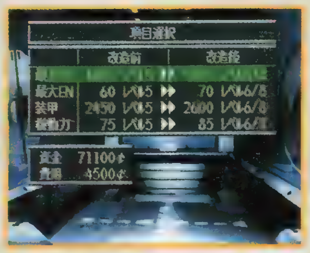
各ユニットは戦闘で獲得した資金をもとに、基本性能と武器の威力を最高8段階まで改造することができるぞ。とうぜん改造の段階が増すと、より多くの改造費が必要となるのだ。



◀改造費が通常よりも安くなるユニットもある。

### ●ユニット改造

改造できるのはHP、エネルギー、装甲、機動力の4つ。改造するとそれぞれ最大値が上昇するぞ。また、装甲が上昇すると防御力が、機動力が上昇すると命中率と回避率がアップする。



### ●武器改造

武器を改造すると威力が大幅に上昇する。段階が増すと改造費が高くなるが、そのぶん上昇値もアップするぞ。また広範囲を攻撃するマップ兵器は、ほかの武器よりも改造費が高いのだ。



## 能力 各パイロットの能力とユニットの性能を確認

パイロットには白兵や射撃、ユニットには機動力や装甲といったパラメータが細かく設定されている。コマンドを実行すると、それらの能力を確認することができるぞ。



◀自軍の戦力を把握することが重要となるのだ。

## 装備 ユニットにさまざまなアイテムを装備させてパワーUP!

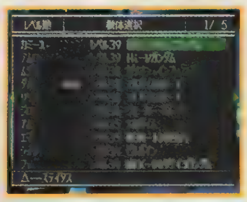
敵を倒すとHP回復やユニットの性能を上昇させるパーツなどの、アイテムを落とすものがいる。これらのアイテムは各ユニットに1つだけ装備させることができるのだ。



◀アイテムはユニットに装備させないと使えない。

## 搭乗 パイロットを搭乗させるユニットを決定!

ユニットはガンダム系やエルガイム系など、登場作品別にタイプ分けされている。パイロットたちは同じ登場作品内のユニットであれば自由に乗り換えることが可能なのだ。



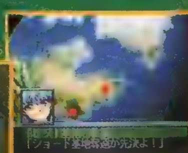
◀原作とは違ったユニットに乗せるのも面白い。

## CHECK POINT 選択肢によってストーリー展開が変化!!

ストーリーの途中には各所で選択肢が発生し、どれを選ぶかによって展開が分岐するぞ。しかも、これによって仲間になるキャラクターや入手できるユニットも違ってくるのだ。

▶選択肢1つで進行ルートがまったく違うぞ。

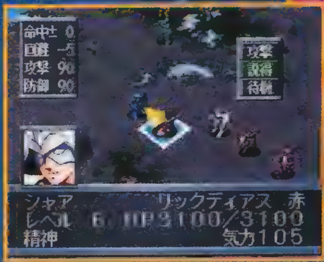


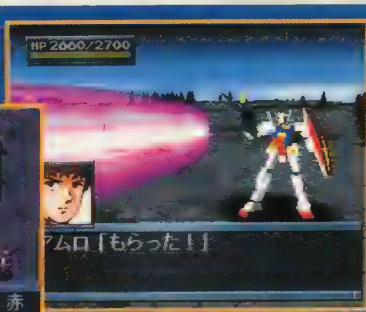


◀イベントでも選択肢は発生する。

# BATTLE 戦闘

戦闘は敵と味方のターンを交互に繰り返して展開する。プレイヤーは自軍ユニットをうまく操作し、勝利条件（敵の全滅や標的の撃破など）を満たせばシナリオクリア。インターミッションと会話シーンが挿入されたあとに次のシナリオが始まる。




◀▲メニューを開いて設定を変更すれば、より快適にゲームをプレイできるぞ。

❶行動ユニット選択
❷精神コマンド
❸移動先決定
❹ユニットの向きを決定
❺攻撃・待機
❻反撃(ENEMYターン)

## 1 行動ユニット選択

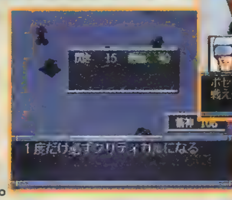
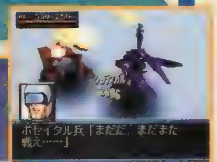
まず、最初に操作したいユニットにカーソルを合わせて決定ボタンを押す。すると、移動や攻撃などのコマンドが表示される。行動が終了したユニットは次のターンまで行動不能となるため、戦況に合わせてコマンドを実行することが大切だ。




◀敵にカーソルを合わせると敵の能力を見られる。

## 2 精神コマンド

各パイロットはレベルが上がると、HP回復やダメージ増加など、さまざまな効果を持つ"精神コマンド"を覚えるぞ。これらは、精神ポイントを消費することで使用でき、使うと経験値を獲得できる。

◀▲精神コマンドを使えば強敵も倒せる。

## 3 移動先の決定

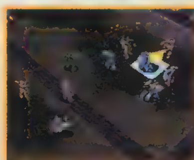
移動コマンドを選択すると移動可能範囲が表示される。移動できる距離はユニットの移動力と地形によって決まるぞ。また、地形によって攻撃力や防御力、命中率や回避率に補正がかかるので、移動する場所は慎重に決める必要があるのだ。



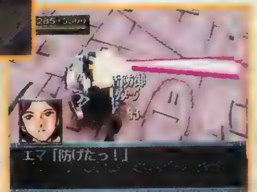

▲地の利を生かせば戦闘を有利に展開できるぞ。
◀飛行ユニットは地形の影響を受けずに移動できる。

## 4 ユニットの向きを決定

ユニットの向きは、命中率と回避率に大きく影響するぞ。例えば、敵を背後から攻撃すると命中率が大幅にアップという具合。このシステムをうまく使いこなせば戦闘がぐっと楽になるのだ。また、敵の攻撃をシールドで防ぐ（シールドを持っているユニットのみ可能）"シールド防御"の発動確率も攻撃される向きによって変動するぞ。



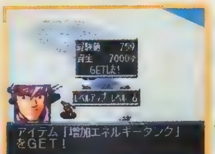
◀ユニットの向きは矢印で表示されるぞ。




▼正面から攻撃するとシールドで防御されることも…。

## 5 攻撃・待機

右に書いた手順に沿ってコマンドを選択すれば、いよいよ戦闘開始！　画面が戦闘シーンに切り替わって、大迫力のバトルが展開されるぞ。なお、戦闘開始直前に戦闘アニメーションのON／OFFをL、Rボタンで切り替えることも可能だ。




◀敵を倒して経験値＆資金を獲得！

戦闘開始!!

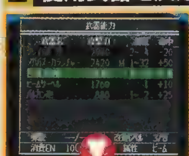



### 1 攻撃コマンド



◀コマンドを選択するとユニットが持つ武器の一覧が表示されて…。

### 2 使用武器を決定



◀使用武器を選択。武器の射程範囲が赤いマスで表示されるぞ。

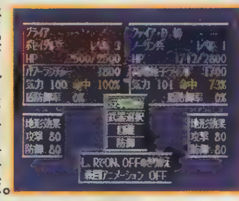
### 3 攻撃目標を決めて…



◀最後に射程範囲内にいる敵の中から攻撃目標を決定すればOK。

## 6 反撃

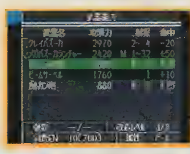
メニューを開いて「フェイズ終了」を選択すると敵のターンに突入。自軍ユニットが敵に攻撃されると以下の3つと「反撃開始」を合わせた4つのコマンドが表示される。そして、実行コマンドを決め、「反撃開始」を選択すると戦闘が始まるのだ。



◀「反撃開始」を選択すると戦闘が始まる。

### ●武器選択

攻撃のときと同じように武器を選択。敵のいる場所が射程範囲外になってしまう武器とマップ兵器は選べない。



▲白く表示されているのが使用可能な武器だ。

### ●回避

このコマンドを選択すると、なんと敵の命中率が悪くなるぞ。残りHPが少ないときなどに重宝するのだ。



▲回避成功！　ダメージを受けずに済んだぞ。

### ●防御

受けるダメージが減少する便利なコマンド。回避能力の低いユニットはこれで対応するのが得策。



▲装甲が薄いユニットは防御でダメージを軽減！

# ガオガイガーや新戦士を加え、再び壮絶な戦いが始まる!!

## NEW HERO
### ついに勇者王参戦!! すべての勇者が勢ぞろい!!

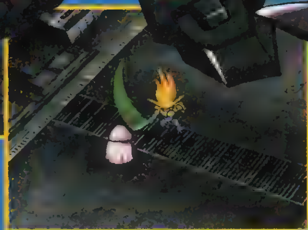
勇者シリーズの集大成として生まれた前作『ブレイブサーガ』。とはいえ、最新作「ガオガイガー」だけは不参加だった。しかし今度の『2』では、ついに待望の参戦が[illegible]!! しかも、かなり深くストーリーに関わってくるようなので、その活躍に期待できるぞ。さらに、どのシリーズにも属さない、謎のオリジナルロボ（!?）の存在も明らかに!!



### ガオガイガー
▶言わずと知れた勇者王が待望の初参戦。果たしてゲームでの実力は？



▲ブロウクン・マグナムが炸裂。凝りに凝ったアニメパターンも健在だ。



▶獅子王ガイも参戦。ボルフォッグなど、ほかの勇者の参加も気になるところ。

### 登場作品
- 勇者エクスカイザー
- 太陽の勇者ファイバード
- 伝説の勇者ダ・ガーン
- 勇者特急マイトガイン
- 勇者警察ジェイデッカー
- 黄金勇者ゴルドラン
- 勇者指令ダグオン
- 勇者王ガオガイガー
- 勇者聖戦バーンガーン
- 太陽の牙ダグラム
- 装甲騎兵ボトムズ
- 機甲界ガリアン

### STORY
絶対悪グランダークと勇者たちの死闘後、地球は[illegible]。しかし、[illegible]さらなる邪悪[illegible]と地球を狙っていたのだ[illegible]バルト[illegible]超古代の地球を支配し[illegible]「バ[illegible]」か、今[illegible]長い眠りから目覚[illegible]る・・・。



全勇者集結!!
本当の戦いが、
今始まる!!



敵か味方か？
謎を秘めた新戦士登場!!

### セイバーヴァリオン
古の理に[illegible]た戦士。祖先の意志に込められたプログラムにより、復活の[illegible]る。果たして、敵か、味方か!?



# REAL ROBOT

## スポット参戦だったリアルロボットが今作では正式参戦!!

前作では、別世界のできごととしてほんの少しだけ登場するだけだったリアルロボットたち。しかし今回は、味方ユニットとして最後まで一緒に戦ってくれることになった!! もちろん、各リアルロボット関連の登場キャラやユニットも、大幅に増加しているのでファンに注目



▲果たしてリアルロボットは、どう物語に絡んでくるのか？

### ヤクトダグラム

▶武装を強化したタイプ。番組後半でクリンが乗り込んだ。

### 重装改ガリアン

▲主人公のジョルディ・ボーダーが番組後半で乗り込んだ、重装型のガリアン。通称、アサルトガリアン。

### スコープドッグ レッドショルダーカスタム

▲OVAで登場したスコープドッグのカスタム機。OVA版の物語も反映される？

# SYSTEM

## すべてが快適になった! 新システムの数々

### フルボイスになってCD2枚組に

一部しか音声のなかったイベントシーンが、フルボイスになった。前作で見せてくれた以上の熱いドラマが、フルボイスで展開するぞ。イベント量も大幅にアップして、CD2枚組となったぞ。



◀[illegible]

### 新コマンド&多彩なミッション

主人公ロボには、自身をパワーアップする「合体」、消火ユニットで街の被害を防ぐ「消火」など新コマンドを追加。また、それによってユニットの護衛や、市街地の消火など、敵の殲滅にかぎらない多彩なミッションが登場する。



◀新しく追加された「合体」コマンドを使い、パワーアップ!!



▲主人公ロボにかぎり、さらに強力なユニットに合体できる!!

### マップに高さの概念を導入

戦闘マップは3Dポリゴンで表現され、高さの概念が導入された。ビジュアル的な進化だけでなく、戦術的な幅も大きく広がっているぞ。また3Dになったことによりカメラアングルの変更も可能に!!



▲[illegible]

◀カメラアングル[illegible]

### マップ兵器を導入

一度に複数の敵にダメージを与えることができる、マップ兵器を導入。これにより、さらにダイナミックな戦闘を楽しむことができるのだ!!



▲Gマイトガインのパーフェクトキャノン。



▲一度に多くの敵を一気に倒すこともできる!!

# BRAVESAGA2



**ゲーム界に勇者旋風を巻き起こした『ブレイブサーガ』に、待望の続編が登場!! さらに遊びやすく、さらに豪華になって、新たな勇者たちの伝説が巻き起こる!!**

| BRAVE SAGA2<br>ブレイブサーガ2 | |
|---|---|
| 未定 | ▶価格未定 ▶タカラ |
| S RPG | ▶MC（ブロック数未定） |

# イマディオの新ジャンル第1弾はエンドレスで遊べるマルチストーリーRPG

# BARDYSH バルディッシュ クロムフォードの住人たち




パソコンで好評だったネットワークRPG『バルディッシュ』が、装いも新たにPSに登場！　ライトなプレイ感覚ながらも、奥の深いこのゲームの魅力の一端を紹介しよう。

| バルディッシュ ～クロムフォードの住人たち～ | | |
|---|---|---|
| 7/22（予） RPG | ▶¥5,800（予） | ▶イマディオ |
| | ▶MC（1ブロック）、DS(AC非対応) | |












**ラッシュ・ランバート**
プレイヤーのライバル
プレイヤーと時を同じくしてイギス島にやって来た、自称・凄腕。かぼちゃ荘のキリコにひと目惚れしてしまう。

## 冒険の舞台は伝説の島・イギス

主人公（＝プレイヤー）は、世界最古の宝が眠ると言われる伝説のイギス島へとやって来た冒険者。このゲームでは、主人公がどのような経緯でエンディングまでたどり着くかは自由となっているぞ。今回は、そのフリーシナリオの一部を紹介しよう。


▲島に着いたプレイヤーは、まず冒険者ギルドのテストを受けることに。

### Check Point 基本は「ローグ」タイプ

プレイヤーが1つ行動するごとに、モンスターも1つ行動するシステムや、階を移動するごとに形の変わるダンジョンなど、ゲームの基本部分は名作パソコンゲーム「ローグ」を踏襲。しかし、この「バルディッシュ」で特徴的なのは、すでに発売されている大部分の同タイプのゲームと違い"ダンジョンから出てもレベルが引き継がれる"こと。キャラを成長させるという、RPG本来の楽しみ方にも集中できるのだ。また、主人公の種族や性別を設定できる点も、より感情移入度を高めてくれるぞ。

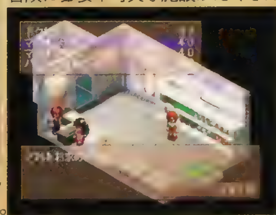


# 4つあるダンジョンをすべてクリアするもよし…

イギス島には、ビシャモン、スイテンモン、エンマモン、タイシャクモンと呼ばれる4つの迷宮がある。冒険者としての腕試しに来たのだから、冒険をせずしてどうするか！　ということで、ダンジョンの探索にすべてを賭けるのもプレイスタイルの1つ。己を磨きつつ、より難度の高いダンジョンを目指そう。真の冒険者には真の冒険が待っているぞ。


▲ダンジョンによって、階数も難易度も出現モンスターも違ってくるぞ。


▼拠点の街・クロムフォードには、冒険に必要不可欠な施設がたくさん。



◀ダンジョンで育てたキャラを友だちのキャラと戦わせることも！

## Check Point ダンジョン内で待ち受ける数々の試練

冒険者たちの間で噂になっているダンジョンだけあって、内部は数々のワナや仕掛けがいっぱい！　目的なしに潜っても十分に楽しいが、右に挙げたような目標を持って探索すれば、冒険がますます楽しくなること請け合いだぞ。

### 形の変わる迷宮

ダンジョンは、階を移動するたびに形を変える。つまり、"完全制覇"はありえないのだ。何度でもトライだ！


◀ひたすらレベルアップに励むのも、おもしろい。

### レアアイテム

ダンジョン内には、鑑別しなければその性能・効果がわからないアイテムもある。中には、超レアな物も？


◀アイテムコレクターとして、ひたすら収集に走る？

### ボス戦

各ダンジョンの最下層には、そこを守るボスモンスターがいる。ダンジョン攻略の証が欲しいなら、倒すべきだ。


◀もちろん目的は撃破だ！ 先にレベルを上げて挑もう

# 個性的な登場人物とコミュニケーションするもよし…


▶住人たちは、探索だけでは得られない情報を持っている。

ダンジョンに潜るだけが人生じゃない。自らも街の住人の1人として、彼らと交流をはかるのもいいだろう。ここで紹介する3人以外にも、街には個性的な人々がいる。どんな出会いが、プレイヤーを待っているのか？


▲街中ならではのイベントも発生する。見逃すな！



## ミズホ　孤高の天才少女

街の学園に特待生として通う天才少女。だが、クラスメートからはあまり良く思われてないらしい。



## キリコ　寄宿舎のお姉さん

プレイヤーも厄介になる寄宿舎かぼちゃ荘の管理人。優しく面倒見がよく、街にもファンが多い。



## セリエ　病弱な牛乳配達員

身体が非常に弱く、街中で倒れてる姿はすでに名物。冒険者を見ては、薬草の調達を依頼している。

## Check Point 住人たちと仲良くなればイベント発生！

ときには、住人たちから頼まれたことをすることもある。見事にそれを解決すれば、プレイヤーの冒険者としての名声も、上がること間違いなし。しかも、特定の住人と親密になれば、プライベートなイベントが発生なんてことも。SUEZEN氏デザインによるキャラの魅力も爆発なのだ。


▶こんな状況が見られるなら、喜んで依頼を受けちゃうね






# プレイヤーの数だけプレイスタイルが存在！

電撃特報
DENGEKI SCOOP
5

# 競馬SLGの最高峰が、また1つファンの夢を実現した!!

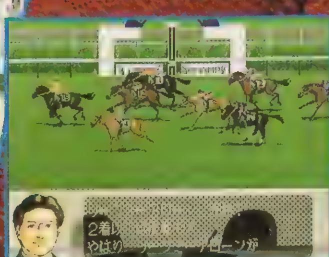
# 夢は世界へ羽ばたく

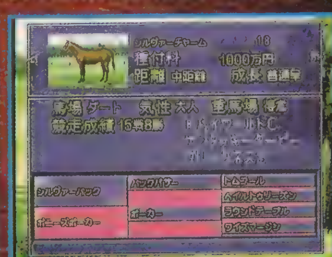


# Winning Post 4
ウイニングポスト




シーキングザパール、タイキシャトル、エルコンドルパサー…、日本の名馬たちが海外で輝かしい成績をあげている昨今の競馬界。その流れは「4」にも色濃く反映されている。㊕、海外からの繁殖牝馬の輸入、世界450もの重賞レースの導入など、ワールドワイドに展開する最新作に注目せよ！





## ウイニングポスト4

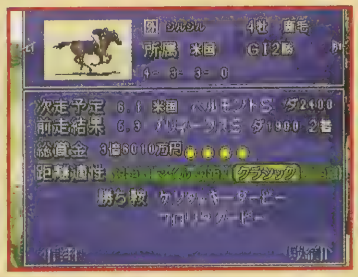
| | |
|---|---|
| 8/28 SLG | ▶¥6,800 ▶コーエー |
| | ▶MC（14ブロック） |

# 最新作『4』はここが進化した!



## 外の導入&約450の海外レースを実現

グラスワンダーやシンボリインディの例をあげるまでもなく、今や日本の競馬シーンの一端を確実に担っている㊉（マルガイ：外国で種付けされ、外国で生まれた馬）。出走レースに制限はあるものの、安価でしかも平均的に能力が高いということで、『4』では、重要な要素になりそうだ。とくに序盤の資金集めには、欠かせない存在になるかも。



▶㊉で海外に挑戦という、エルコンドルパサーパターンもある。



▲世界各国の重賞レースが用意されている。すべてを制するのは至難の技!?




▼ホクトベガが散ったドバイで最強ダート王を目指してみるのもよし。

### 繁殖牝馬の輸入も可能

即戦力として、期待できる㊉に対してもっと、直接的に日本にはない〝血〟を求める手段が、繁殖牝馬の輸入になる。海外のセリで購入した繁殖牝馬でも、日本で仔を生めば、その仔は㊉にはならない（出走レースの制限はない）。日本の種牡馬との肌の相性によっては、とてつもない大物が生まれる可能性もある。



## 競走馬の性格づけもされた

『4』では個々の競走馬に「賢さ」や「精神力」といった個性が付加された。牧場で3歳になるまでの間に牧場長に聞くことができる。当然調教は、馬の個性に合わせて行われ、精神面でのもろさが出た場合などは、馬具で矯正することも可能。



▶全4種類の馬具を自由に装着できる。

●メンコ



▲物音に敏感な馬をレースに集中させる効果を持つ。

●シャドウロール



▲自分や他馬の影におびえる馬につけてレースに集中させる。

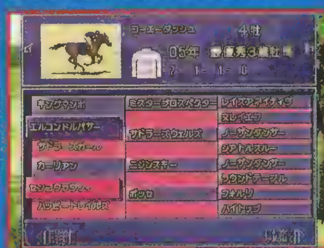
●バンデージ



▲飾りでつける場合も多いが、脚元を守る効果がある。

### 「ウイポ」は、だから やめられない

たんに、強い馬の作成を目指すだけではなく、競馬サークルにかかわる人間の夢や熱き思いを感じることができる「ウイポ」。桜花賞、オークスという牝馬2冠を制したベガの仔、アドマイヤベガが、同じ騎手でダービーを制するといった血のドラマをこのゲームでも体験できる。プレイヤーは馬主として、最強馬作成、リーディングサイヤー、海外重賞の全制覇などさまざまな夢を追いかけていけるのだ。



▲ブラッドスポーツとしての[illegible]できる。

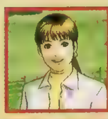


## データもさらに充実

各馬に個性づけされた今作では、個々の馬に合わせた体調管理ができるようになった。プレイヤーが自分の馬の調子や疲労の状態をチェックしながら、調整できるのだ。また、種牡馬やレースプログラムなどのデータは'99年度最新版だ。

### 新秘書も登場

競馬サークルで展開する人間ドラマも『ウイポ』の大きな魅力の1つ。プレイヤーのサポートをしてくれる秘書も増え、実名騎手も26人登場するのだ。



●椎野はるか



●佐伯玲子



●武豊



●岡部幸雄



●柴田善臣



◀自分の馬の調子の波や状態を把握することが重要だ。

## ウイニングカップ'99 Autumn 開催決定

### 参加できるレースが大幅アップ!!

『ウイニングポスト2 ファイナル'97』から数えて、はや4回目になる、コーエー公認の最強馬決定戦「ウイニングカップ」。今まで、数多くの参加者によって、激戦が繰り広げられ数々の名馬を生み出してきた伝統ある一戦が、グレードアップして帰ってくるぞ。9月に発売される『ウイニングポスト4』、そこで育てた自慢の愛馬のパスワードをソフトに同梱されるハガキに書いて送るというのは前回までと一緒。ただし、今回の応募レースは海外をメインに5つも用意されているのだ。詳しいことは追って紹介していくぞ。





Sony Music
人を強くするもの、
そして、
この地球を救うもの。
友情が、俺たちを、そして私たちを強くする
SCI.-FI. DRAMATIC EXPERIENCE
緻密で迫力あるコンピュータグラフィック、ふんだんに盛り込まれたアニメーション、
プレイヤーの心をとらえる様々なイベント、期待を決して裏切らないそのボリュームとクオリティが、
ゲームの枠を超えた未体験の世界にあなたを連れ出す。


PlayStation
UFN
UFN
-SPACY-
プレイステーション用ゲームソフト
ヴェクトライダーズ シリーズ
いつか、重なりあう未来へ
重なりあうふたつの物語がある。
シロウ篇 標準価格:¥5,800(税抜)
●発売日:1999年8月 発売予定●ジャンル:フレンドシップ・シミュレーション ●プレイ人数:1人●メモリーカードブロック数:1ブロック
サユリ篇 標準価格:¥5,800(税抜)
●発売日:1999年8月 発売予定●ジャンル:フレンドシップ・シミュレーション ●プレイ人数:1人●メモリーカードブロック数:1ブロック
シロウ・アイザワとサユリ・クオンジ。ボトムトップのパイロット「ヴェクトライダー」を目指す2人の視点から描かれる、地球全体を巻き込む壮大なSFドラマ。2つのドラマを体験すれば、すべての真実が明らかになる。
「いつか、重なりあう未来へ」公式ホームページ VECTRIDER'S WEB http://www.sme.co.jp/Amusement/vect/
いままでにないプレイ感覚を生み出すゲームシステム。候補生(プレイヤー)は、毎日の訓練によって、一人前のヴェクトライダーへと成長、ボトムトップに搭乗し、戦いに臨むが、その戦闘能力は、プレイヤー以外の2人のパートナーとのレゾナンス(共鳴)によって決められる。友情が生き残る糧となるのだ。
製作総指揮 おたっきい佐々木(文化放送ディレクター)
制作 ソニー・ミュージックエンタテインメント/文化放送/セントラルミュージック
"" マークおよび "PlayStation" は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SonyMusic
JCM
発売元ソニー・ミュージックエンタテインメント
©1999 Sony Music Entertainment (Japan) Inc./Nippon Cultural Broadcasting,Inc./Japan Central Music,Ltd.

# 攻略Station

ゲーム雑誌最強の攻略ページ

How to win



- スーパーロボット大戦コンプリートボックス
- ペルソナ2 罪
- メタルギアソリッド インテグラル
- Racing Lagoon
- エースコンバット3 エレクトロスフィア
- 俺の屍を越えてゆけ
- SPRIGGAN LUNAR VERSE
- モンスターコンプリワールド
- サルゲッチュ
- メディーバル ～甦ったガロメアの勇者～
- UFO-A DAY IN THE LIFE-

イラスト／伊藤勇太

# スーパーロボット大戦コンプリートボックス

『EX』と『第3次』のマップ攻略総特集!!
どこよりも速い、超先走り攻略だ!!

発売中 S・RPG ▶¥6,800(CD2枚組) ▶バンプレスト ▶MC(2ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームのすごさは、なんといってもその気になれば2年くらい遊んでいられそうな暴力的なボリューム!! さすがに3本収録はダテじゃありません。しかも、これが全部新作同然のリメイクなんだからスゴイ!! さらに通常のゲーム1本分の値段というのもスゴイ。ここは制作者への敬意を込め、じっくり進めるのが正しい遊び方でしょう。遊んでも遊んでも終わらない、驚異のコストパフォーマンスを存分に堪能して下さい。 (淫)

## 『第3次』の中盤戦&『EX』マサキの章ラストまでを一挙に攻略!!

超ぶっちぎりで先攻する、『第3次』&『EX』完全マップ攻略第2弾!! 『EX』マサキの章はいよいよ完結!! 特別企画、対戦のための改造講座も必見!!

## スーパーロボット大戦基本戦略講座

### FILE No.1 改造は集中して行え!!

10段階改造が可能な割には、とにかく資金がたまりにくい。無闇やたらと改造していると、あっという間に資金不足に陥る。そこで、改造はとくに必要な部分にだけ集中して行う必要があるのだ。ここでは、そのポイントをどう絞っていくかを紹介するぞ。



◀マシンによって必要な部分だけを改造しよう。

#### 『第3次』の場合

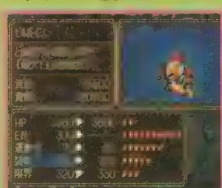
スーパー系はエネルギーと必殺技、モビルスーツは運動性を中心に。また、序盤はゲッターとマジンガーに絞り、モビルスーツには いっさい手を入れない。モビルスーツでは、νガンダム、Z、ZZ、ディジェ、F91、GP03などに絞る。ディジェは、νガンダム登場までのアムロ専用機として使おう。



◀νガンダムが手に入ったら、ディジェにはカミーユを乗せるといいぞ。

#### 『EX』の場合

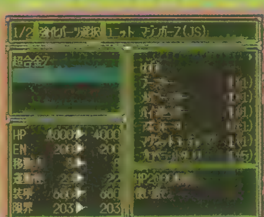
こちらの場合、基本的にキャラのレベルが高いのであまり苦労はしない。アムロなどは最初からνガンダムに乗っているので、序盤から改造してOK。やはりフィンファンネルや、スーパー系の必殺技などを中心に。改造は、主人公(マサキORリューネ)機とオーラバトラーを優先させていこう。



◀やはりマサキの章ではオーラバトラー系が大活躍してくれるぞ。

### FILE No.2 アイテムは長所を伸ばす

ゲーム中に手に入るアイテムは、基本的に長所を伸ばす形で装備していこう。チョバムアーマーやハイブリッドアーマーなどはスーパー系、アポジモーターや高性能レーダーはリアル系に装備していく。消費アイテムはスーパー系に1つ装備させておこう。



◀消費アイテムは、バンバン使ってOKだぞ。

### FILE No.3 育てるキャラを選ぶ

育てるキャラを見極め、効果的にレベルアップさせていくことも重要な戦略だ。とくに『第3次』は仲間になるキャラが多いので、しっかり選別していきたい。全員を平均的に育てても、中途半端な部隊ができるだけなのだ。

#### 『第3次』の場合

基本的に、それぞれの原作の主人公キャラを育てていけばOK。ただ、同じ主人公でもクリスとバーニィはかなり使いにくいので除外したほうが無難だろう。コウも後半厳しくなるので、早めに見切ったほうがいいかもしれない(GP03にはカミーユを乗せる)。それ以外のキャラでは、クワトロやセイラ、桜野マリあたりは、育てておいて損はないぞ。

#### 『EX』の場合

各章ごとに参戦キャラが分かれているので、1回のプレイで仲間になるキャラはあまり多くない。よって、あまり育てるキャラの選別にこだわる必要はないぞ。とくに考えず、最初から強い主人公キャラを伸ばしていけばOKだ。なお、どの章でもいえることだが、それぞれの主人公キャラをレベルアップさせることが最優先となることは言うまでもない。

### FILE No.4 戦闘マップでの基本戦術

ここでは、実際に戦闘マップで戦ううえでの注意点を紹介していこう。もちろんすべてのシナリオに当てはまるワケではないのだが、おおまかな指南にはなるハズ。なお、各シナリオでの細かい戦術は、次のページからのマップ攻略を参照だ。

#### 『第3次』の場合

とにかく敵の数が多いので、序盤は苦労する。敵の増援位置を把握しておき、事前にそれに合わせた布陣を敷いていこう(セーブ&ロードを使ってでも!!)。ジュドーとマサキが登場してからは、マップ兵器をうまく使って、できるだけ多くの敵を一度に潰していこう。『F』に比べ平均精神ポイントが低いので、スーパー系のポイントは温存していこう。

#### 『EX』の場合

マサキの章の場合、しっかり改造したダンバイン(ビルバイン)にショウを乗せ、最前線に投入していればOKだ。ショウのレベルはグングン上がるし、すぐに他を寄せ付けない強さになる。あとは倒し漏らした敵を潰すだけ。リューネの章では、やはりアムロやカミーユ、ゲッターが中心となる。リューネ自体は、あまり過信しないほうがいいだろう。

スーパーロボット大戦コンプリートボックス

# 第3次スーパーロボット大戦

完全マップ攻略第2弾となる今回は、宇宙に上がったロンド＝ベルがオデッサ作戦開始直前のシナリオ41までを攻略。三つ巴の乱戦となった戦いは、さらに加速していく!!




## 戦いは佳境へ!! 中盤戦21シナリオを完全マップ攻略!!

ゲーム本編を3作品収録という、絶大なボリュームを誇る『CB』。発売からすでに2週間が経った現在でも、まだまだ終わる兆しも見えない状況ではないだろうか？ ここでは、前号に引き続き、『第3次』の完全マップ攻略をお届け!! 中盤戦となる21シナリオ分を徹底攻略するぞ。増援の位置も一目でわかるマップはもちろん、イベントや入手アイテムのデータもバッチリ掲載されているので、必ず役に立つハズだ!!

### 前回までのあらすじ

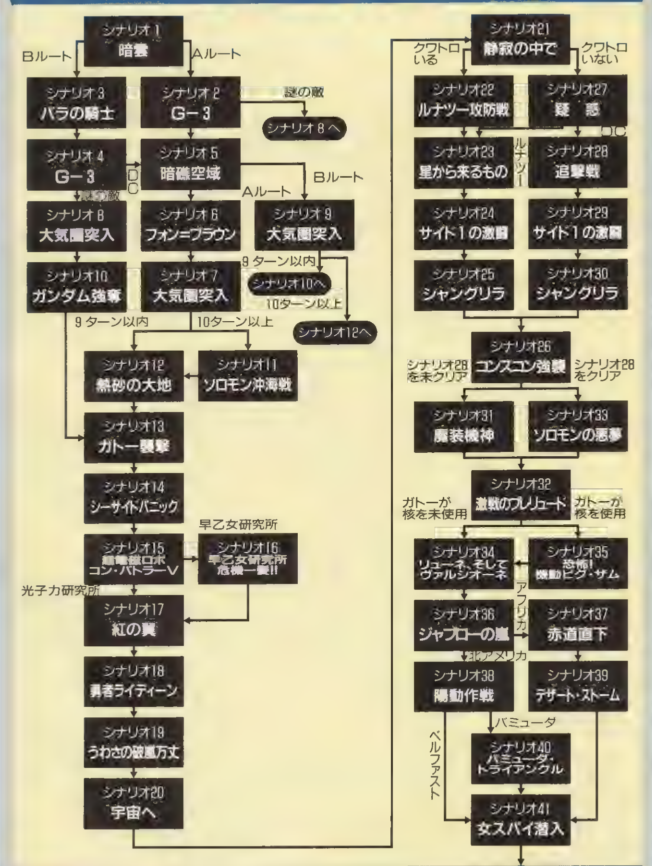
前大戦を終え、現在はDC残党討伐の任務に当たっているロンド＝ベル部隊。宇宙でDC残党との戦いを繰り広げるロンド＝ベル部隊だったが、その背後には謎の異星人の姿が見え隠れする……。

やがて、謎の異星人軍団に地球の軍事基地が次々と襲われる事件が勃発。ロンド＝ベルも急遽地球へと降下するが、すでに地上軍は壊滅状態であり、まともに戦える部隊はロンド＝ベルのみとなっていた。

まずは戦力の増加が第一と考えたロンド＝ベル部隊は、日本各地に存在するスーパーロボットたちに協力を求めることになる。そして、コン・バトラーV、ライディーン、ダイターン3といった強力な仲間たちを得ることに成功するのだった。

だが、すでに戦況は、DC、ロンド＝ベル、異星人という三つ巴の混戦へと発展していた。ロンド＝ベルは、まずは地球圏統一を果たすため、DCの本拠地を叩くべく、再び宇宙へと上がる……。はたして地球の運命はいかに!?

### ルート表




## シナリオ21 静寂の中で

異星人の本拠地を目指し、再び宇宙へと上がったロンド＝ベル。しばらくは静かな時間を過ごしていたが、そこへシーマ率いるDCの部隊が襲撃してくる……。

敵の数は多いが、初期位置で戦っていればとくに苦労はしない。さらに慎重にいくなら、東側のコロニーまで下がって展開しよう。逆にあまり前に出過ぎると、増援に挟まれる可能性もあるので注意。なお、クワトロがいない場合、途中でカツ（Gデフェンサー）が仲間になるが、単体では役に立たない。すぐにMkⅡと合体して、スーパーガンダムになろう。合体後は、攻撃力は低いが射程が長い武器が追加される。そのため、あらかじめアムロなど、エース級のキャラをMkⅡに乗せておこう。



◀カツはコロニーのそばに現れる。すぐ合体してしまおう。



◀初期位置に集まって、進軍してくる敵だけを潰していけばOKだ。

### EVENT

3P：エマが仲間になっていて、クワトロが仲間ではない場合、カツが増援として登場。5E&6E 敵増援出現。過去に、クリスとバーニィが戦闘していたら、クリスはバーニィを説得可能。クリア後、レコアが仲間から外れる。これまでの流れにより、シナリオ分岐する。クワトロが仲間になっていて、シナリオ「G−3」クリア後、謎の敵ルートを選択している（あるいは、シナリオ5「暗礁空域」クリア後、大気圏突入ルートを選択している）場合、シナリオ27「疑惑」へ。それ以外はシナリオ22「ルナツー攻防戦」へ。

●会話イベント：クワトロとシーマが戦闘したとき。キャラが味方を攻撃したとき。

### ★入手アイテム★

| キャラ | アイテム |
|---|---|
| シーマ | リローダー |
| ガイア | リペアキット |
| オルテガ | リペアキット |
| マッシュ | リペアキット |
| トクワン | プロペラントタンク |
| デミトリー | プロペラントタンク |
| マシュマー | プロペラントタンクSorリローダー |
| キャラ | メガブースター |
| シュタイナー | プロペラントタンク |
| バーニィ | リペアキット |





●Pはプレイヤーフェイズ、Eは敵フェイズを示します。その前にある数値はターン数です。「3E」とある場合、3ターン目の敵フェイズという意味になります。なお、敵増援は基本的に、出現ターンまでに敵を全滅させると、その時点で出現します。

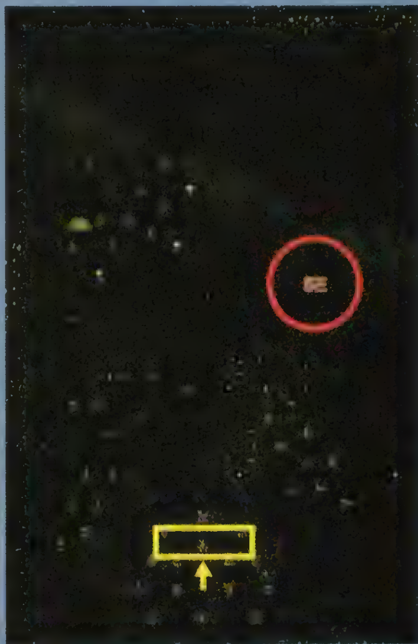
## シナリオ22 ルナツー攻防戦

ロンド＝ベルの予想どおり、ルナツー近辺には大量の異星人部隊が展開していた。数の上で、圧倒的不利に陥るロンド＝ベル。そこへさらに、DCのガトーが現れ……。

初期位置の状態で、いきなり敵の射程範囲に入っている。ここは一度、マップ南端まで下がろう。幸いなことに敵の進軍スピードは遅いので、南端に固まって戦いつつ、少しずつ北へと進んでいこう。スーパー系を前面に出しておくとラクだぞ。５Ｅに出現するガトーたちは、異星人と戦ってくれる。こうなると多少ラクになるので、そこからは一気に北へと攻め上がろう。

**EVENT**

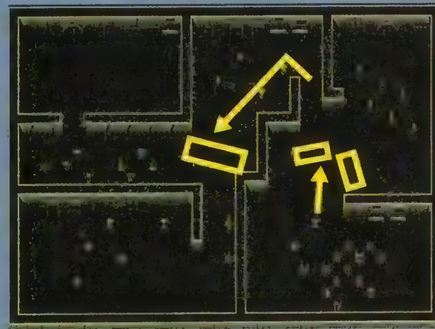
５Ｅ：ＤＣ部隊出現。クリア後、ジェガン、ケンプファー、カルガンチュワが手に入る。
●会話イベント：ＤＣと異星人の部隊との戦闘が始まったとき。




## シナリオ23 星から来るもの

敵の防衛戦をくぐり抜け、ついに異星人が本拠地としているルナツー内部に潜り込んだロンド＝ベル。基地内部での激しい戦いの果て、ついに異星人が姿を現す……。

ルナツー基地内部での戦い。敵から見れば防衛戦なので、こちらから順次進軍していこう。とくに増援はないので、奥へ奥へと進んでいけばいいだけだ。なお、このマップでは母艦と宙に浮いているユニットは出撃できないので注意。このシナリオはブルーガーが出撃できないので、スーパー系の残りエネルギーには注意を払っておこう。





◀リ・ガズィはいきなりモビルスーツ形態なので役立たず。出撃させないほうがいいろう。

**EVENT**

バーニィが仲間になっているとセリフ追加。クリア後、異星人出現（すぐ消える）。レコアが戻って仲間になる。
●会話イベント：なし

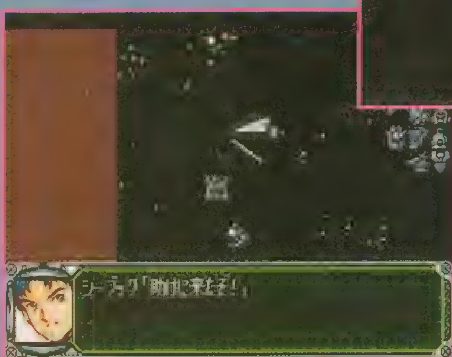


▶マップクリア後、異星人の四天王がついに姿を現す。が、ここでは顔見せだけ……。

## シナリオ24 サイド１の激闘

ついに姿を現した異星人は、地球に対して明らかな敵意を持っていた。もはや全面抗争は免れない。サイド１に集結している、異星人の部隊との激しい戦いが始まる!!

まずは初期位置にまとまって、進軍してくる敵を迎え撃っていこう。少なくともシーブックとジュドーが登場するまで、北へは進軍しないように。側面を突く形で敵の増援がやって来るので、そのまま増援を相手にする。ムサイに近づくと、その時点で別の増援が現れるので、北へ進軍するのはある程度敵勢力を片づけてからだ。なお、ムサイを倒すとすべての敵が撤退し、シナリオクリアとなってしまうので注意。



▶シーブックが登場すればかなりラクになる。いきなりヴェスバーも使えるぞ!!

▼ムサイを倒すのは最後。この言葉に惑わされないように。





▲その場にとどまって戦っていこう。５Ｅに出現する増援のことも考えて展開すること。

**EVENT**

３Ｐ：シーブックとルー登場。４Ｐ：ジュドー登場。５Ｅ：敵増援出現。ムサイを破壊するとすべての敵が撤退。座標（マップ参照）に味方が待機すると敵増援出現。
●会話イベント：なし

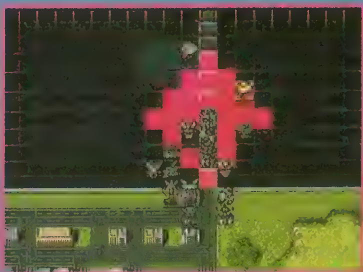


## シナリオ25 シャングリラ

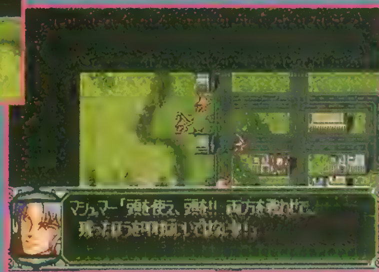
**ジュドーたちが住むコロニー、シャングリラで起こる異星人との戦い。たまたま居合わせたDCのマシュマーは、不気味な沈黙を守るのだが……。**



地形がミラーによって分断されており、地上ユニットは橋を渡らざるを得ない。このとき、使うのは右側の橋だけにしておこう。また、飛行ユニットも地上ユニットに合わせて進軍していく。こちらの戦力を集中させると同時に、敵の戦力をばらけないようにするためだ。とりあえず異星人を片づけるまでは、マシュマーの部隊には近寄らないこと。近寄らない限りマシュマーたちは動かないのだ。ここはしばらく黙っていてもらおう。味方がほぼマップ北側に渡りきってから、正面からぶつかっていくようにすること。なお、このシナリオでは、アムロを特定の座標に待機させることで隠しキャラのクエスが登場する。クエスは即戦力になるキャラなのでぜひ仲間にしておこう。とくにクワトロがいないなら確実に!!



▲使用する橋は東側。飛行ユニットも歩幅を合わせ、ゆっくり進軍していったほうが効率がいいぞ。



▶さわらぬマシュマーにたたりなし。とりあえず異星人のほうがほぼ片づくまで放っておこう。

### 入手可能アイテム

| キャラ | アイテム |
|---|---|
| イリア | マグネットコーティング |
| マシュマー | リローダー |
| ゴットン | プロペラントタンク |
| ラカン | チョバムアーマー |

### EVENT

2E　敵増援出現。(0,0〜16,11)に味方のユニットが待機した場合、DC軍も行動を開始する。このとき、味方の数が8機以下、9機以上でセリフが異なる。アムロが特定の座標(40,08)の町で行動終了すると、クェスが仲間になる。クリア後、ビーチャ、エル、モンド、イーノが仲間に。
●会話イベント：アムロが敵を攻撃。

## シナリオ26 コンスコン強襲

**度重なる戦闘で疲弊したロンド=ベルは、補給のためにサイド6へと向かう。しかし、サイド6への入港を阻止しようとコンスコンの部隊が襲いかかってくる!!**



TV版では、たった1機のガンダムの前に全滅してしまったコンスコン部隊。ゲームでもその弱さは再現されており、12機のドムはコレ以上ないくらいのザコ。さすがにガンダム1機だけでとはいかないが、ZZのマップ兵器をうまく使えば2〜3ターンで全滅させることができる。あまりに弱すぎてほとんど経験値稼ぎにもならない。サクっと倒してしまおう。スーパー系ユニットの気力稼ぎに利用してしまうのもいいぞ。ただ、全滅させた時点でグレミーの部隊が動き出してしまうので、あらかじめ迎撃体勢を整えてから倒すように。増援も含め、コンスコン以外の敵もそうツラい相手ではない。進軍してくるのを待ち、1機ずつ撃破していけば楽勝だ。このシナリオをクリアすると、いよいよ待望のνガンダムが手に入る。次のインターミッションで、すぐにフィンファンネルを改造しておくとさらにラクになるぞ。

### EVENT

5E　敵増援出現。ドムが全滅するか、コンスコンが倒されるとグレミー隊が行動を開始する。クリア後、アーガマがネェル・アーガマに。νガンダム、リ・ガズィが手に入る。行動によりシナリオ分岐。シナリオ28「追撃戦」を通った場合、シナリオ33「ソロモンの悪夢」へ。そうでない場合、シナリオ31「魔装機神」へ。
●会話イベント：味方がコンスコンへ攻撃。グレミーとルーが戦闘（以前にグレミーと出会っている場合のみ）。

### 入手可能アイテム

| キャラ | アイテム |
|---|---|
| グレミー | バイオセンサー |
| アリアス | リペアキット |
| オウギュスト | リペアキット |
| コンスコン | チョバムアーマーorH・Bアーマー |
| ラカン | プロペラントタンクS |



▲続々と落とされていく12機のドム（原作ではリックドム）。哀れとしかいいようがない。



▲コンスコン自体もたいした相手ではない。スーパー系の力を借りずに倒せるだろう。

## シナリオ27 疑惑

異星人の本拠地があると推測されるルナツーへと向かうロンド=ベル。予想どおり、ルナツーには異星人の部隊が展開していたが、背後ではDCが不穏な動きを見せる……。

タイトルこそ違うが、シナリオ22「ルナツー攻防戦」とほぼ同内容。やはり一度マップ南端に下がり、地道に敵を潰しながら北へと進軍していこう。5Eに出現するヤザンは、基本的にはロンド=ベルを狙ってくるので注意すること。






▲▶マップを見てもわかるように、シナリオ22と初期配置は同じ。地道に敵を潰していこう。

**EVENT**

5E 敵増援出現。異星人がヤザンを攻撃すると、以降、ヤザンは異星人とも戦うようになる。
クリア後、ジェガン、ケンプファー、ガルガンチュワが手に入る。ルート選択、DCを追撃する→シナリオ28「追撃戦」へ。ルナツー内に突入する→シナリオ23「星から来るもの」へ。
●会話イベント なし

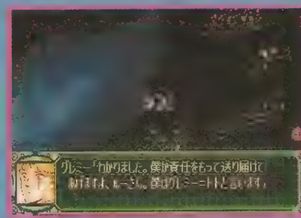
**入手可能アイテム**

| キャラ | アイテム |
|---|---|
| バスク | リローダー |
| ラムサス | プロペラントタンク |
| ロザミア | プロペラントタンク |
| ゲーツ | プロペラントタンク |
| ヤザン | マグネットコーティング |

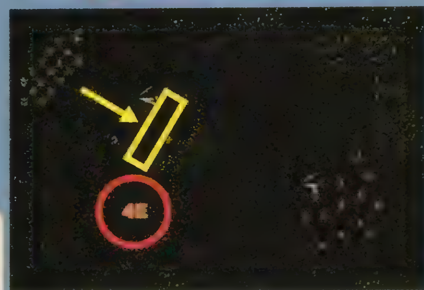
## シナリオ28 追撃戦

異星人の陰で、不審な動きを見せるDC部隊。その真意を確かめるべく、ロンド=ベルは追撃を開始。そこへ、味方からの救援信号をキャッチ。敵に追われているようだが……？

シナリオの最初にグレミーとルーの戦闘があるが、イベント扱いなのでルーが落とされることはない。ロンド=ベルは一気にマップ中央にあるコロニー付近まで移動して、ルーと合流しよう。敵部隊の初期配置部隊は遠いが、最初のターンから一斉に動き出す。戦線が開かれる前に、グレミーを落としてコロニー付近に展開しておこう。グレミーは高レベルなうえ乗っている機体も優秀なので、スーパー系の必殺技も使って一気に落とすこと。



◀かなり間抜けなグレミー。でもこの段階ではかなり強いぞ。




**EVENT**

4P：ジュドー登場。
4E：敵増援出現。
●会話イベント：キャラが倒された時。ルーとグレミーが戦闘。キャラとジュドーが戦闘。

**入手可能アイテム**

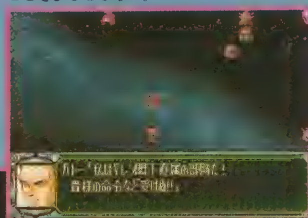
| キャラ | アイテム |
|---|---|
| グレミー | マグネットコーティング |
| キャラ | リローダー |
| ゴットン | リペアキット |

## シナリオ29 サイド1の激闘

捕虜になったキャラ=スーンの情報から、DCが異星人と取り引きしているらしいことがわかった。取り引きしようとしているのはDCの中のキシリア派らしいのだが……。

マップ自体は同名のシナリオ24と同じだが、マップ中で同じDCのガトーとゲーツが戦い合うイベントが発生する。ゲーツはガトーだけを狙うので、放っておくとガトーは落とされてしまう。これを防ぐには、ガトーが落とされる前に味方がゲーツを攻撃すればOKだ。これでゲーツは撤退し、ガトーを助けることができる。ガトーを助けたかそうでないかで、のちの展開に変化が起こるのだが、ここは助けるほうがオススメ。ガトーが現れたらできるだけ早めにゲーツを攻撃。

▼同じDCでも、ガトーは異星人と手を組むことをよしとしない。

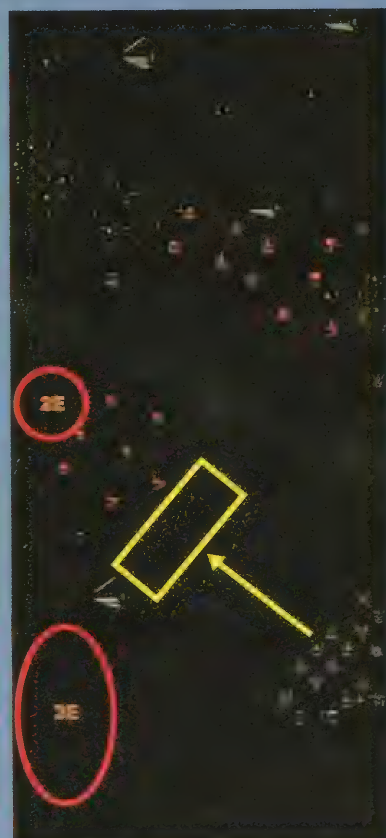






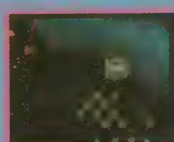
▲ゲーツは執拗にガトーを狙う。ガトーが落とされてしまわないよう、早めに対処しよう。

◀ガトーはバスクにとっては邪魔者。ゲーツに、卑劣な指令を下すのだ。

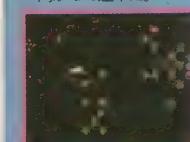



**EVENT**

2E 敵増援出現。3E：異星人出現。ガトーとカリウスは異星人を攻撃する。ゲーツは味方とガトーたちを攻撃する。クリア後、レコア登場。ガトーがゲーツに撃墜される前に、味方がゲーツに対して攻撃をしかけると、ゲーツとガトーは撤退。クリア後、ジュドーが仲間から外れる。
●会話イベント ゲーツとガトーが攻撃。ガトーがゲーツに撃墜される前に、味方がゲーツに対して攻撃。味方のユニットがガトーを攻撃。ゲーツがガトーを攻撃。（両方生き残った場合）。



▲ガトーを守るため、北へ向かって進軍だ。



▲3Eに出現する増援に側面を突かれないように!!

**入手可能アイテム**

| キャラ | アイテム |
|---|---|
| バスク | リローダー |
| ロザミア | チョバムアーマー |
| シャリア | プロペラントタンクS |
| ゲーツ | リペアキット |
| ガトー | プロペラントタンク |
| カリウス | リペアキット |

▼ スーパーロボット大戦コンプリートボックス

## シナリオ30 シャングリラ

キャラ＝スーンの情報を信じ、シャングリラに潜入したジュドーの前に、異星人の部隊が襲いかかる。不利な状況の中、現れたDCのマシュマーは、ジュドーを見殺しにできず…。




実質、ジュドーとシーブックのみで戦うマップ。まずはZZで橋の前で待ち伏せ、向かってきた敵をマップ兵器で一気に落としてしまおう。2Eに出現するマシュマーは異星人と戦ってくれるので、無視してOKだ。敵のうち何体かはマシュマーに向かっていくことになるが、マシュマー自体が強烈に強いので、すべて返り討ちにしてくれる。敵の増援もないので、ロンド＝ベルが登場した時点ではほとんど敵戦力は残っていないだろう。その時点でマシュマーは撤退してしまうので、あとは残った敵を潰していくだけだ。なお、ここで加入するシーブックは、今後の貴重な戦力となってくれるキャラ。できれば、少しでも経験値を稼がせておきたい。

**EVENT**

2P　シーブック登場。5P　ロンド＝ベル隊登場。2E　マシュマーとゴットン出現。マシュマーは異星人と戦う。味方増援前にジュドーが倒されると、マップ上のジュドーの家でイベント。クリア後、ビーチャ、エル、モンド、イーノが仲間に。
●会話イベント　マシュマーが異星人と戦闘。

**入手可能アイテム**

| キャラ | アイテム |
|---|---|
| マシュマー | プロペラントタンクS |
| ゴットン | リペアキットS |

▼待望のF91が登場。しかしこのマップではあんまり活躍はできないかも。





▲ZZのマップ兵器をうまく使えば、敵を一気に減らすことができる。橋の上で待ち伏せよう。



▲現れるなり、異星人と戦ってくれるマシュマー。しかも強い。ただ、一緒に出現するゴットンは落とされる可能性あり。

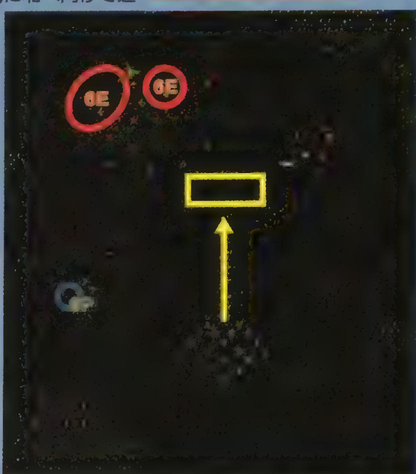
## シナリオ31 魔装機神

内部分裂の続いていたDC軍は、完全に分裂することとなった。戦乱の構図は、異星人と手を組んだDC軍とロンド＝ベルとの戦いに塗り替えられていく……。

最初からいるDC軍のガトー（場合によってはシャアも）たちは、異星人と戦ってくれる。ガトーたちのレベルは高いが、所詮多勢に無勢。放っておくとバタバタと落ちていくことに。落とされても問題はないのだが、さすがに寝覚めが悪いので一気に北へ向けて進軍していこう。貴重な経験値をガトーたちに取られないためにも、早々に戦線に参加したほうがいい。なお、シナリオ中にマサキのサイバスターが仲間になるが、無改造のサイバスターはアテにしないこと。



◀放っておくと、異星人とガトーたちだけで勝手に戦ってくれるのだ。

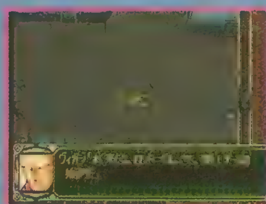



**EVENT**

クワトロが仲間になっていない場合、敵にシャア、ララァ、ギュネイ、ナナイが追加。6P　サイバスター登場。6E　敵増援出現。
●会話イベント　なし

## シナリオ32 激戦のプレリュード

完全に破壊されてしまったソロモン内部に突入したロンド＝ベル。そこに待ち受けるのは、異星人四天王の1人、ヴィガジ。果たして異星人たちの目的とは……。



▲初めてロンド＝ベルの前に立ちはだかる四天王。しかし……。

破壊されたソロモン内部での戦いで、母艦の出撃は不可。しかし、とくに増援はないので、敵を迎え撃ちつつじっくり進軍していこう。壁越しに攻撃してくる敵には注意すること。このシナリオでは、初めて異星人四天王と対峙することになるが、HPが80%を切るか、12ターンを過ぎると撤退してしまう。倒そうとするのはさすがに無謀なので、真剣に対処しようとしないように。

**EVENT**

12E　ヴィガジが生き残っていれば、ヴィガジ撤退。ヴィカジは、ガルガウのHPが80%を切ると撤退。クリア後、シナリオ分岐。シナリオ33「ソロモンの悪夢」でガトーが核を使用した場合→シナリオ35「恐怖！　機動ビグ・ザム」へ。そうでない場合→シナリオ34「リューネ、そして～」へ。
●会話イベント　なし



## シナリオ33 ソロモンの悪夢

**異星人と手を組もうとするバスクの動きを察知したロンド＝ベルはソロモンへと向かう。そこで見たものは、異星人との交渉会議を進めるバスクの姿だった……。**

シナリオ29で、ゲーツに襲われたガトーを助けたかどうかが影響してくるマップ。もし助けていた場合、２Ｅでガトーが登場し、異星人にアトミックバズーカを使ってくれる。とはいえ、これで倒される敵はほんの数体なので、あまり戦局に影響は出ないかもしれない。アトミックバズーカを撃ち終えたガトーも、すぐさま去っていってしまうのだ。実際の戦闘は、ロンド＝ベルとDCと異星人の混成軍との戦いになる。敵の数は多いが、最初はあまり積極的には動いてこない。ここは素直に、中央の部隊から片づけていこう。





▲ついに異星人とＤＣが手を結ぶことに。初の混合軍との戦いだ。



▲ガトーのマップ兵器発射イベントは必見。

**EVENT**

４Ｐ：マサキ登場。２Ｅ：シナリオ28「追撃戦」で、ゲーツに襲われたガトーを助けていればガトー登場。ガトー、バスクの部隊と異星人の部隊に向かって核を発射し、撤退。
４Ｅ：ヴィガジのガルガウ撤退。
●会話イベント：なし

★入手可能アイテム★

| キャラ | アイテム |
|---|---|
| ヴィガジ | 高性能レーダー |
| バスク | プロペラントタンクS |
| ロザミア | プロペラントタンクSorリローダー |
| ゲーツ | リペアキットS |
| ガトー | マグネットコーティング |

## シナリオ34 リューネ、そしてヴァルシオーネ

**前大戦の首謀者ビアン＝ゾルダークの娘、リューネ＝ゾルダークがロンド＝ベルの前に立ちはだかる。彼女は、現在のＤＣとは何の関わりもないというが……。**

基本的にはロンド＝ベルとDCの戦いだが、リューネもDCと勝手に戦ってくれる。敵のDCを全滅させた時点でリューネが生き残っていれば、彼女は「ド根性」を使って回復し、こちらに襲いかかってくる。これを倒せば仲間になるのだが、まず第１にDC軍が残っている間はいっさいリューネに攻撃をしかけてはいけない。しかしこれは簡単だ。問題はリューネを生き残らせること。敵の数は少なく、増援もないとはいえ彼女は結構な無茶をしてくれる。とにかく最初から全速力でリューネに追いつき、彼女の周りの敵から討伐していこう。ただし、マサキのサイフラッシュを使うときは、攻撃範囲にリューネを入れないよう注意。このシナリオ中、リューネは敵とみなされ、ダメージを受けてしまうのだ。



**EVENT**

ＤＣ全滅後、ヴァルシオーネが生きている場合、リューネはド根性を使う。そのヴァルシオーネを倒すと、リューネを仲間にできる。クリア後、ライディーンにゴーガンソード、エネルギーカッター追加。
●会話イベント：味方が敵に攻撃（リューネがいる場合）。

★入手可能アイテム★

| キャラ | アイテム |
|---|---|
| リューネ | プロペラントタンクSorリローダー |
| カロッゾ | ハイブリッドアーマー |
| アンナマリー | リペアキット |
| ドレル | プロペラントタンク |
| ザビーネ | プロペラントタンク |



▲ＤＣにサイコブラスターを使ってみせるリューネ。しかしダメージは……。



◀うかつにサイフラッシュを使ってしまうと……。



◀ヴァルシオーネは打たれ弱い。集中攻撃されないように。

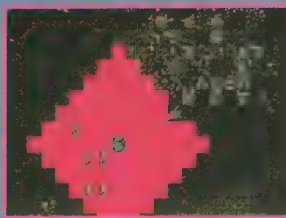
## シナリオ35 恐怖! 機動ビグ・ザム

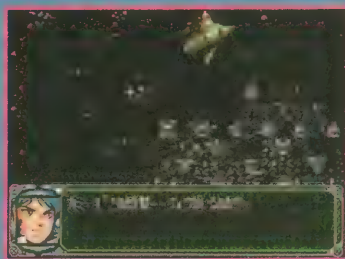
ドズル率いるDC軍に遭遇したロンド＝ベル。その中に、DCにさらわれたフォウの姿があった。まだ完全には洗脳されていないらしい。カミーユの声はフォウに届くか!?



▼敵の第一波には、マップ兵器をフル活用しよう。

このシナリオでようやくフォウを説得できる。まずはカミーユで彼女を説得することが第一だ。しかし、説得したあとで倒さなくてはならない。サイコガンダムは一気に取り囲んで倒さなくては厄介なので、なるべく近づかせてから説得するほうがいい。その他の敵は順次進軍してくるので、サイフラッシュやZZのマップ兵器をフルに使いせん滅していこう。敵の数が残り8体になると、ドゴス＝ギアの上にビグ・ザムが登場。このとき、マップ上にスレッガーがいると勝手に特攻ししまう。スレッガーがこの時点で一線で活躍しているとは思えないが、できればあまり見たくない(原作ファンなら必見!?)。これを防ぐには、最初からスレッガーを出撃させなければOK。





▶マップの最初にフォウに関してのイベントが起こる。説得を忘れないように。



▲フォウはパイロットとしても、かなり優秀。後半の激戦を戦い抜くためにもこのシナリオで説得し、しっかり仲間にしておこう。

★入手可能アイテム★

| キャラ | アイテム |
|---|---|
| ドゴス＝ギア | リローダー |
| フォウ | チョバムアーマー |
| ドズル | 対ビームコーティング |

**EVENT**

敵の残りユニットが8体以下になるとビグ・ザム出現。ビグ・ザムが出撃して2ターン後、スレッガーがいる場合、特攻イベント(スレッガーは死亡)。カミーユはフォウを説得可能。説得後のサイコガンダムを破壊すると、フォウが仲間に。
●会話イベント　なし

## シナリオ36 ジャブローの嵐

分裂したDC軍、着々と勢力を伸ばす異星人、そして、孤軍奮闘のロンド＝ベル。この事態を打開すべく、ジャブローに降り立つロンド＝ベルだったが……。



久しぶりの地上戦。一度北半分の陸地で第一波を迎撃したあと、基地に向けて進軍していけばOKだ。味方増援のグレートマジンガーとビューナスAはかなり離れた場所に現れる。敵を分散させるのは面倒なので、すぐに合流させること。また、胡蝶鬼はゲッターチームで2回説得すれば仲間にできるが、倒してアイテムをゲットしたほうがお得。なお、5Eに現れるヴィガジは、7Eで撤退するとはいえ2回行動してくる強敵。これを無理して攻撃しようとはせず、じっと耐えてやり過ごしたほうが無難だろう。



▲説得すればその場で味方になるが、この時点ではちょっと役に立たない!?



▲進軍は、素直に基地に向けて進めばOKだ。

**EVENT**

4E&5E　敵増援出現。5P　グレートマジンガーとビューナスAが出現。7E　ヴィガジ撤退。リョウ、ハヤト、ムサシの3人は胡蝶鬼を説得可能。クリア後、コン・バトラーにVレーザー、ツインランサー、バトルチェンソー追加。ルート選択。北アメリカ→シナリオ38「陽動作戦」へ。アフリカ→シナリオ37「赤道直下」へ。
●会話イベント　なし

★入手可能アイテム★

| キャラ | アイテム |
|---|---|
| メカ胡蝶鬼 | ミノフスキークラフト |
| ヴィガジ | サイコフレーム |

## シナリオ37 赤道直下

オデッサ作戦に向かうため、アフリカへと進路を向けるロンド=ベル。そんな中、偵察に向かったコン・バトラーVは異星人の補給部隊に遭遇してしまう。

敵はミデアのみで、いっさい攻撃してこない(反撃はしてくる)。ここでミデアをいくつ倒したかで、のちのシナリオでの増援部隊に差がでてくるのだ。おまけにミデアは1機落とすだけで、10000もの資金が手に入る。ここは1機でも多くのミデアを倒すことを心がけて戦術を練っていこう。あらかじめ、マップに入る前にサイバスターにメガブースターを装備し、サイフラッシュの攻撃力を最低1000以上まで改造しておくとベスト。まず最初はコンVチームの集中攻撃で、何体か落としておく。ロンド=ベルが出現し、合体したらアギーハのミデアを落とす(アギーハのミデアのみHPが高い)。あとは1ターンに1機、必要なら「熱血」を使ってでも確実に落としていく。ロンド=ベルは、サイバスターを大急ぎで向かわせ、「気合」2回がけのサイフラッシュで逃亡寸前のミデアを一気に落としていこう。たとえ2～3機逃したとしても、かなり稼ぐことができるぞ。



◀アギーハのミデアのみＨＰが高いので注意。こいつは合体してから倒そう。





◀ロンド=ベルは海中に出現。地上ユニットは母艦に乗せない限り身動きが取れない。

**入手可能アイテム**

| キャラ | アイテム |
|---|---|
| アギーハ | メガブースター |

**EVENT**

5Ｐ　ロンド=ベル隊登場。コン・バトラーチームが全て生きている場合、合体。
●会話イベント　なし

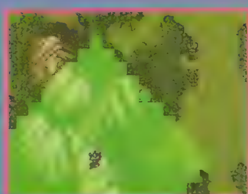
## シナリオ38 陽動作戦

ロンド=ベルとは今まで別に行動していたデューク=フリードたち。単身でDCに追われるデューク。果たして、ロンド=ベルの救援は間に合うのか!?

最初の味方ユニットはグレンダイザーのみ。このまま敵と戦うのはさすがに無謀だ。まずはマップ北東の市街地へ向けて、一直線に進んでいこう。ちょうど、増援としてやってくるマジンガーとライディーンに合流できるハズだ。合流しても、すぐに敵へ向けて進軍しようとせず、5Ｐのロンド=ベル登場を待とう。1機が3機になったところであまり変わらない。それに4ターン目には敵の増援もやってくるのだ。ロンド=ベルが登場し、軍備が整ったら反撃開始だ。あとは普通に進軍してくる敵を迎え撃っていればよい。



▶▼とにかく広いマップ。グレンダイザーは変形して市街地を目指せ。





◀マジンガーとライディーンの出現位置。ここまで、できるだけ速くたどり着くように。



▶4Ｅにはブランの部隊が敵増援としてやってくる。ブランたちは結構足が速いので注意。

**EVENT**

3Ｐ　洸と甲児登場。5Ｐ　残りのロンド=ベル隊登場。4Ｅ　敵増援出現。クリア後、ひかるが仲間になる。ルート選択。バミューダ→シナリオ40「バミューダ・トライアングル」へ、ベルファスト→シナリオ41「女スパイ潜入」へ。
●会話イベント　グレンダイザーがダメージを食らう。ブランとグレンダイザーが戦闘。

**入手可能アイテム**

| キャラ | アイテム |
|---|---|
| ヤザン | リローダー |
| ラムサス | リペアキット |
| ブラン | アポジモーター |
| ウッダー | リローダー |

## シナリオ39　デザート・ストーム

**ベルファウスト基地に向かう途中、敵同士で争い合っている場面を目撃したロンド＝ベル。少数で偵察に向かうが、それは暗黒大将軍がしかけたワナだった。**

味方はサイバスターをはじめとする数機。いきなり囲まれた状態で始まるので、まずはこれを突破しなくてはならない。突破する方向は、ロンド＝ベルと合流しやすい西側がいい。サイフラッシュを改造していれば、難なく突破できるぞ。包囲網を突破し、ロンド＝ベルと合流してしまえばこっちのものだ。残ったザコを潰し、暗黒大将軍とメカ鉄甲鬼を一気に落としてしまおう。グレンダイザーが味方増援として登場するが、ほとんど活躍のないまま終わってしまうだろう。



▲いきなり挟まれている。とりあえず西へ向けて突破だ。



**EVENT**

3P　ロンド＝ベル登場。鉄甲鬼がいればメッセージ。5P　グレンダイザー登場。クリア後、ひかるが仲間に。
●会話イベント　なし

入手可能アイテム

| キャラ | アイテム |
|---|---|
| 暗黒大将軍 | 超合金ニューZ |
| 鉄甲鬼 | 超合金Z |

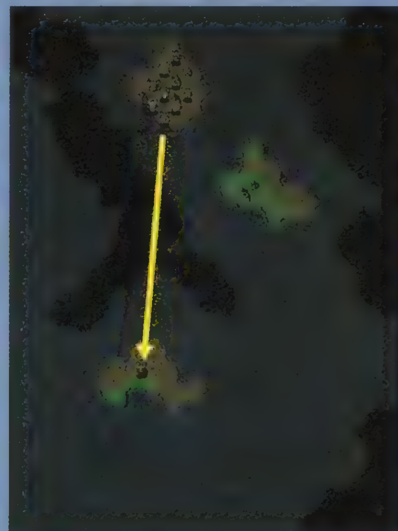
## シナリオ40　バミューダ・トライアングル

**オデッサ作戦へと向かう途中のロンド＝ベルの前に、ピグドロンが立ちはだかる。時間の流れが違う空間の中、激しい戦いが始まろうとしていた……。**

敵は2体だけなので、一気に近づいて倒せば問題ない。ただ、敵はビームを吸収するので注意。なお、ここではラクに資金稼ぎをすることが可能だ。やり方は、1体倒してから味方をすべて母艦に収納し、残る1体にわざと落とされるだけ。得た資金はそのままでマップの最初からやりなおせるので、あとはこれを繰り返せばOK。



▲2ターン目以降、ターン数が2ずつ加算されるぞ。



**EVENT**

ピグドロンにダメージを与えると分身する（1回だけ）。クリア後、ライディーンにゴッドボイス追加。
●会話イベント　なし

## シナリオ41　女スパイ潜入

**オデッサ作戦を前に、ロンド＝ベルの面々は久しぶりの休暇を楽しんでいた。そこへ、DCの部隊が襲いかかる。その中には、あのシロッコの姿もあった……。**



こちらの出撃メンバーは、2段階に分けての出撃となる。最初の出撃可能メンバーにマサキとリューネがいるので、マップ兵器をうまく使って、第一波をやり過ごそう。敵との距離は近いが、少数ずつ進軍してくるのでそう苦労はしない。母艦の周りに固まり、敵を迎撃する形で戦えばラクだ。母艦は動けないので、あまり海の方面に出過ぎないように注意しよう。

**EVENT**

最初の出撃メンバーは、甲児、スレッガー、ジュドー、豹馬、クリス、クワトロ、デューク、リョウ、ルー、エマ、イーノ、マリ、凰、リューネ、マサキ、胡蝶、レコアの中から選択。それ以外のパイロットは出撃できない。ネェル・アーガマは初期位置を動くことはできない。4P　ミハルのセリフイベントが発生。5P　残りのメンバーの中から再び追加出撃が可能。3E　敵増援出現。5E　敵増援出現。シロッコのHPが10%以下になると、シロッコはサラとともに撤退する。サラのHPが10%以下になると、サラは撤退する（ただし、マップ上にシロッコが生き残っている場合のみ）。
●会話イベント　なし

入手可能アイテム

| キャラ | アイテム |
|---|---|
| ブーン | リローダー |
| シロッコ | サイコフレーム |
| サラ | マグネットコーティング |



▲マップ中、ガンダムファンにはおなじみ、ミハルのイベントも発生するぞ。



▲いきなり敵の位置が近い。最初はサイバスターをうまく使おう。



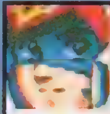
▲強敵シロッコもついに参戦。自らジ・Oで出撃して来るぞ。

# 『第3次』ロンド=ベル参戦パイロット一覧表

シナリオ41までに登場する味方パイロットの完全一覧を紹介。精神コマンドや２回行動可能レベルを参照し、育てるパイロットの選択に役立てよう。

**表の見方**

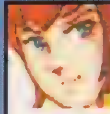
特殊技能の表記では、「ＮＴＬ」はニュータイプレベル、「Ｓ防御」はシールド防御を表しています。なお、精神コマンド（略称については欄外のネームを参照）の横にある数値は、コマンドを覚えるレベルです。



### 葵豹馬

| | | |
|---|---|---|
| 加(1) | 根(1) | 必(15) |
| ド(1) | 熱(25) | 気(27) |

●特殊技能　切り払いＬ１～２、底力。●２回行動レベル　67。



### 明日香麗

| | | |
|---|---|---|
| 加(4) | 閃(12) | 集(20) |
| 根(1) | 愛(42) | 偵(7) |

●特殊技能　なし。●２回行動レベル　55。★ブルーガー搭乗候補。サポート向き。



### アポリー

| | | |
|---|---|---|
| 加(8) | 閃(20) | 根(1) |
| 必(19) | ド(13) | 気(14) |

●特殊技能　Ｓ防御Ｌ１～４。切り払いＬ１～４。●２回行動レベル　38。



### アムロ=レイ

| | | |
|---|---|---|
| 加(1) | 閃(5) | 根(1) |
| 熱(1) | 気(1) | 友(20) |

●特殊技能　ＮＴＬ２～５、Ｓ防御Ｌ２～５、切り払いＬ２～５。●２回行動レベル　38。



### イーノ=アッバーブ

| | | |
|---|---|---|
| 根(10) | ド(22) | 熱(50) |
| 友(34) | 激(53) | 愛(48) |

●特殊技能　ＮＴＬ１～３、Ｓ防御Ｌ１～３、切り払いＬ１～３。●２回行動レベル　49



### エマ=シーン

| | | |
|---|---|---|
| 集(11) | 根(1) | 熱(24) |
| 気(16) | 友(55) | 愛(30) |

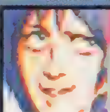
●特殊技能　Ｓ防御Ｌ１～４、切り払いＬ１～４。●２回行動レベル　47。



### エル=ビアンノ

| | | |
|---|---|---|
| 閃(12) | 集(24) | 根(1) |
| ド(2) | 熱(20) | 気(7) |

●特殊技能　ＮＴＬ１～３、Ｓ防御Ｌ１～３、切り払いＬ１～３。●２回行動レベル　47。



### カイ=シデン

| | | |
|---|---|---|
| 加(12) | 集(28) | 根(1) |
| 努(4) | 熱(20) | 気(6) |

●特殊技能　Ｓ防御Ｌ１～３、切り払いＬ１～３。●２回行動レベル　59。



### カツ=コバヤシ

| | | |
|---|---|---|
| 閃(33) | 根(5) | 努(2) |
| ド(10) | 熱(28) | 補(42) |

●特殊技能　ＮＴＬ１～３、Ｓ防御Ｌ１～３、切り払いＬ１～３。●２回行動レベル　42。



### 兜甲児

| | | |
|---|---|---|
| 加(30) | 閃(1) | 根(1) |
| 必(5) | ド(1) | 熱(45) |

●特殊技能　切り払いＬ１～２、底力。●２回行動レベル　63。



### カミーユ=ビダン

| | | |
|---|---|---|
| 加(1) | 根(1) | ド(5) |
| 熱(1) | 気(1) | 覚(25) |

●特殊技能　ＮＴＬ２～５、Ｓ防御Ｌ２～５、切り払いＬ２～５。●２回行動レベル　38。



### 北小介

| | | |
|---|---|---|
| 加(20) | 閃(18) | 根(1) |
| 努(25) | 補(8) | 必(12) |

●特殊技能　なし。●２回行動レベル　71。★「ひらめき」や「必中」でサポート。



### クェス=パラヤ

| | | |
|---|---|---|
| 閃(1) | 根(4) | ド(16) |
| 熱(40) | 気(8) | 愛(31) |

●特殊技能　ＮＴＬ２～５、Ｓ防御Ｌ２～５、切り払いＬ２～５。●２回行動レベル　48。



### クリスチーナ=マッケンジー

| | | |
|---|---|---|
| 閃(23) | 根(1) | 熱(31) |
| 気(7) | 友(18) | 愛(29) |

●特殊技能　Ｓ防御Ｌ１～４、切り払いＬ１～４。●２回行動レベル　48。



### クワトロ=バジーナ

| | | |
|---|---|---|
| 加(2) | 集(14) | 根(1) |
| ド(6) | 熱(10) | 気(8) |

●特殊技能　ＮＴＬ２～５、Ｓ防御Ｌ２～５、切り払いＬ２～５。●２回行動レベル　41。



### ケーラ=スゥ

| | | |
|---|---|---|
| 加(16) | 集(20) | 根(1) |
| ド(1) | 熱(34) | 気(8) |

●特殊技能　Ｓ防御Ｌ１～４。切り払いＬ１～４。●２回行動レベル　48。



### コウ=ウラキ

| | | |
|---|---|---|
| 加(12) | 閃(33) | 根(1) |
| ド(29) | 熱(35) | 気(22) |

●特殊技能　Ｓ防御Ｌ１～４、切り払いＬ１～４。●２回行動レベル　46。



### 胡蝶鬼

| | | |
|---|---|---|
| 根(1) | 幸(1) | 補(40) |
| 友(35) | 激(42) | 愛(38) |

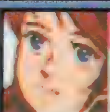
●特殊技能　なし。●２回行動レベル　69。★中盤仲間になる割には扱いにくい。



### 早乙女ミチル

| | | |
|---|---|---|
| 閃(13) | 集(15) | 根(1) |
| 必(11) | ド(1) | 愛(8) |

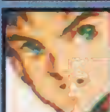
●特殊技能　なし。●２回行動レベル　ー。★１マップのみの登場。



### 桜野マリ

| | | |
|---|---|---|
| 根(1) | 必(27) | 幸(10) |
| 補(24) | 愛(30) | 偵(18) |

●特殊技能　なし。●２回行動レベル　47。★ブルーガーはこの人。育てて損はなし。



### シーブック=アノー

| | | |
|---|---|---|
| 加(1) | 閃(1) | 根(1) |
| ド(10) | 熱(1) | 気(20) |

●特殊技能　ＮＴＬ２～５、Ｓ防御Ｌ２～５、切り払いＬ２～５。●２回行動レベル　41。



### ジャック=キング

| | | |
|---|---|---|
| 加(7) | 閃(45) | 根(1) |
| 熱(30) | 気(5) | 幸(13) |

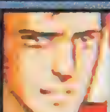
●特殊技能　Ｓ防御Ｌ１～２、切り払いＬ１～２。●２回行動レベル　しない。



### ジュドー=アーシタ

| | | |
|---|---|---|
| 加(1) | 根(1) | ド(5) |
| 熱(1) | 気(1) | 友(30) |

●特殊技能　ＮＴＬ２～５、Ｓ防御Ｌ２～５、切り払いＬ２～５。●２回行動レベル　38。



### 神宮寺力

| | | |
|---|---|---|
| 加(12) | 集(20) | 根(1) |
| ド(1) | 熱(14) | 気(5) |

●特殊技能　なし。●２回行動レベル　67。★ブルーガーに乗せるには不向き。



### 神隼人

| | | |
|---|---|---|
| 加(14) | 閃(15) | 集(5) |
| 根(1) | 幸(1) | 覚(38) |

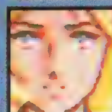
●特殊技能　なし。●２回行動レベル　57。★「集中」などで竜馬をサポート。



### スレッガー=ロウ

| | | |
|---|---|---|
| 加(10) | 根(1) | 必(30) |
| ド(8) | 熱(23) | 気(12) |

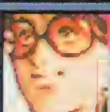
●特殊技能　Ｓ防御Ｌ１～４、切り払いＬ１～４。●２回行動レベル　65。



### セイラ=マス

| | | |
|---|---|---|
| 根(1) | 熱(14) | 気(7) |
| 幸(21) | 友(38) | 愛(45) |

●特殊技能　ＮＴＬ１～４、Ｓ防御Ｌ１～４、切り払いＬ１～４。●２回行動レベル　51。



### チャック=キース

| | | |
|---|---|---|
| 集(35) | 根(5) | 努(1) |
| ド(30) | 熱(38) | 気(33) |

●特殊技能　Ｓ防御Ｌ１～３、切り払いＬ１～３。●２回行動レベル　51。



### 剣鉄也

| | | |
|---|---|---|
| 加(18) | 根(1) | 必(7) |
| ド(1) | 熱(50) | 友(42) |

●特殊技能　切り払いＬ１～２、底力。●２回行動レベル　65。



### デューク=フリード

| | | |
|---|---|---|
| 集(1) | 根(1) | 必(5) |
| 気(16) | 友(2) | 愛(29) |

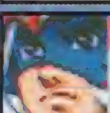
●特殊技能　底力。●２回行動レベル　65。★「熱血」がないのはチトつらいか？



### 巴武蔵

| | | |
|---|---|---|
| 努(1) | 鉄(10) | ド(1) |
| 熱(1) | 気(5) | 友(1) |

●特殊技能　底力。●２回行動レベル　71。★もっぱら「気合」で気力上げ。



### 流竜馬

| | | |
|---|---|---|
| 手(10) | 根(1) | 必(12) |
| 信(1) | 熱(20) | 愛(25) |

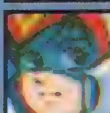
●特殊技能　底力。●２回行動レベル　65。★ゲッターのメイン。「熱血」が主な役割。



### 浪花十三

| | | |
|---|---|---|
| 加(10) | 閃(18) | 集(20) |
| 根(1) | ド(1) | 熱(15) |

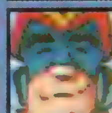
●特殊技能　なし。●２回行動レベル　69。★「加速」や「ひらめき」でサポート。



### 南原ちずる

| | | |
|---|---|---|
| 根(2) | 必(10) | 幸(12) |
| 補(5) | 友(20) | 愛(35) |

●特殊技能　なし。●２回行動レベル　67。★「必中」「補給」をメインに使おう。



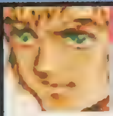
### 西川大作

| | | |
|---|---|---|
| 加(21) | 集(8) | 根(1) |
| ド(1) | 気(15) | 友(10) |

●特殊技能　底力。●２回行動　75。★「気合」専門。他のコマンドは使わない。



精神コマンドの略称……加＝加速、根＝根性、ド＝ド根性、熱＝熱血、気＝気合、努＝努力、閃＝ひらめき、必＝必中、集＝集中、友＝友情、愛＝愛、補＝補給、自＝自爆、幸＝幸運、手＝手加減、信＝信頼、鉄＝鉄壁、覚＝覚醒、偵＝偵察、挑＝挑発。



### バーナード=ワイズマン

| | | |
|---|---|---|
| 根(5) | 努(1) | ド(10) |
| 熱(48) | 友(35) | 愛(40) |

●特殊技能　S防御LⅠ～3、切り払いLⅠ～3。●2回行動レベル　45。



### ハヤト=コバヤシ

| | | |
|---|---|---|
| 根(1) | ド(1) | 熱(29) |
| 気(7) | 補(40) | 友(36) |

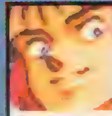
●特殊技能　S防御LⅠ～3、切り払いLⅠ～3。●2回行動レベル　61。



### 破嵐万丈

| | | |
|---|---|---|
| 閃(35) | 必(18) | ド(1) |
| 熱(49) | 気(22) | 友(50) |

●特殊技能　S防御LⅠ～2、切り払いLⅠ～2、底力。●2回行動レベル　55。



### ビーチャ=オーレグ

| | | |
|---|---|---|
| 加(7) | 根(1) | ド(1) |
| 熱(24) | 気(16) | 友(58) |

●特殊技能　NTLⅠ～3、S防御LⅠ～3、切り払いLⅠ～3。●2回行動レベル　47。



### ひびき洸

| | | |
|---|---|---|
| 閃(25) | 集(6) | 根(1) |
| 必(12) | 熱(32) | 気(22) |

●特殊技能　S防御LⅠ～3。切り払いLⅠ～2、底力。●2回行動レベル　55。



### ファ=ユイリィ

| | | |
|---|---|---|
| 閃(5) | 根(1) | 努(10) |
| ド(18) | 友(33) | 愛(41) |

●特殊技能　NTLⅠ～3。S防御LⅠ～3、切り払いLⅠ～3。●2回行動レベル　41。



### フォウ=ムラサメ

| | | |
|---|---|---|
| 加(1) | 閃(1) | 根(2) |
| 必(1) | 熱(12) | 愛(7) |

●特殊技能　強化L2～5、S防御L2～5、切り払いL2～5。●2回行動レベル　40。



### ブライト=ノア

| | | |
|---|---|---|
| 加(5) | 集(22) | 根(1) |
| 必(10) | ド(39) | 幸(17) |

●特殊技能　なし。●2回行動レベル　49。
★母艦のパイロット。しっかり育てろ。



### ベルナルド=モンシア

| | | |
|---|---|---|
| 加(18) | 集(7) | 根(1) |
| ド(1) | 熱(26) | 気(1) |

●特殊技能　S防御LⅠ～4、切り払いLⅠ～4。●2回行動レベル　49。



### ボス

| | | |
|---|---|---|
| 集(12) | 根(1) | ド(1) |
| 熱(13) | 気(5) | 自(11) |

●特殊技能　底力。●2回行動レベル　75。
★途中で抜けるので、育てる意味なし。



### 炎ジュン

| | | |
|---|---|---|
| 加(5) | 閃(16) | 根(1) |
| ド(1) | 気(21) | 幸(30) |

●特殊技能　なし。●2回行動レベル　65。
★仲間になってもあまり出番はないかも？



### 牧葉ひかる

| | | |
|---|---|---|
| 熱(40) | 気(44) | 幸(1) |
| 補(50) | 友(27) | 愛(28) |

●特殊技能　なし。●2回行動レベル　65。
★デュークのサポートとして欠かせない。



### マサキ=アンドー

| | | |
|---|---|---|
| 加(1) | 閃(1) | 集(1) |
| 根(1) | ド(1) | 気(16) |

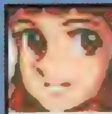
●特殊技能　切り払いLⅠ～4。●2回行動レベル　45。



### モンド=アカゲ

| | | |
|---|---|---|
| 集(19) | 根(1) | 必(37) |
| ド(8) | 気(24) | 幸(12) |

●特殊技能　NTLⅠ～3、S防御LⅠ～3、切り払いLⅠ～3。●2回行動レベル　49。



### 弓さやか

| | | |
|---|---|---|
| 閃(6) | 根(1) | 必(8) |
| ド(1) | 幸(10) | 友(33) |

●特殊技能　なし。●2回行動レベル　65。
★後半の出番はほとんどなし……。



### リュウ=ホセイ

| | | |
|---|---|---|
| 加(14) | 根(1) | 努(20) |
| ド(8) | 補(30) | 友(42) |

●特殊技能　S防御LⅠ～3、切り払いLⅠ～3。●2回行動レベル　59。



### リューネ=ゾルダーク

| | | |
|---|---|---|
| 閃(8) | 集(1) | 根(1) |
| 挑(41) | ド(28) | 気(20) |

●特殊技能　切り払いLⅠ～4。●2回行動レベル　46。



### ルー=ルカ

| | | |
|---|---|---|
| 根(43) | 努(1) | ド(7) |
| 熱(33) | 友(18) | 激(48) |

●特殊技能　NTLⅠ～4、S防御LⅠ～4、切り払いLⅠ～4。●2回行動レベル　43。



### レコア=ロンド

| | | |
|---|---|---|
| 閃(20) | 努(18) | 必(13) |
| ド(4) | 熱(10) | 気(1) |

●特殊技能　S防御LⅠ～4。切り払いLⅠ～4。●2回行動レベル　51。



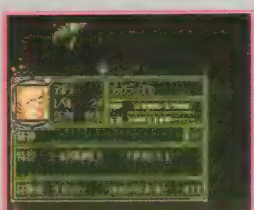
### ロベルト

| | | |
|---|---|---|
| 加(2) | 集(29) | 根(1) |
| ド(7) | 熱(23) | 気(18) |

●特殊技能　S防御LⅠ～4。切り払いLⅠ～4。●2回行動レベル　39。

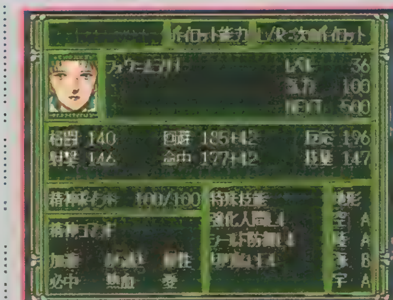
## 緊急乱入座談会スペシャル・パート2 ～99年・夏の大感謝祭～

A：どうだ！　見たか!!　今回も半ページだ!!
B：運が良かっただけでしょう。
C：ちゅーかこれだけ長く続いていると、話すネタもないんですが。
A：今回も『第3次』ネタでいいんじゃない？　本誌攻略に合わせて中盤戦の話とか。
B：うーん、何を話していいものやら。
A：んじゃぁ、こだわりのスタイルみたいなものを紹介していくというのは？
C：あんまりこだわりはないなぁ。仕事でプレイしてるとね。同じマップを何度も何度もプレイしなくてはならなくなるし。
B：うんうん、ルート分岐のおかげで一旦前のマップに戻ってやり直したり。そのせいでストーリーがなかなか頭に入らなくて。



▲「第3次」にしか登場しないアポリーとロベルト。愛好家は多い!?

A　そんな話されてもなぁ。
B：SFC版のときは仕事絡んでなかったので、そんときの話なんですが……。
A　あー、それでもいいや。
B：とにかくアポリーとロベルト育ててた(笑)。「Zガンダム」が好きだったんで、Z関係のキャラには愛を注いでましたよ。
C：オレは良く覚えてないけど……クリスを育ててたような気がする。
A：二者択一になる場合の選択は？　まずクワトロ＋アポリー＋ロベルトと、セイラ＋ケーラ＋カツの場合。
B：前者。当然です。
C：後者。知らないで遊んでたから。
A：んじゃあ、フォウとレコア。んー、ここで解説を入れておいてね。
【解説：フォウを仲間にするためには、シナリオ29でガトーを助ける→シナリオ33でガトーが核を使う→シナリオ35でフォウを説得するという手順が必要。シナリオ29にいくにはシナリオ28を通らないとならないが、ここを通るとレコアが途中で抜ける。ちなみにシナリオ28に行くには、クワトロを仲間にせず、シナリオ27クリア後の選択肢で「DC」を選べばOK】
B：レコア。これは選択権はなかった。でもやり直したとしてもレコア。フォウよりレコアさんのほうが好きでしたから。あ、原作の話。



◀能力はレコアとは比べ物にならないくらい高いフォウ。でも乗るユニットが……。

C：フォウを仲間にできること知らなかったよ。今なら絶対フォウを選ぶけどね。
A：あとは……ってそんなもんだっけ？
B：大きなものでは。細かいところでは、キースか、ズゴックEかっていう選択もあるけど。
C　どっちも役に立たない(笑)。
A：まぁそんなところかな。本当は『EX』に関しての話もしたかったんだが。その辺は次回にとっておこう。
B：あるんですかねぇ。次回。
A：ここまできたら最後までやる。しかも最後は2Pくらい使っての大座談会。今後のシリーズについての希望とか予想とかそのへんをきっちりやらないと。各自予習しておくように。
B：大きく出たね。
A．なかったらゴメン(笑)。

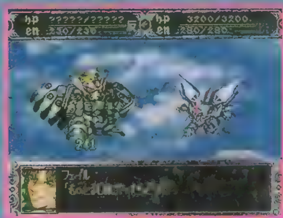
# スーパーロボット大戦EX



混乱を極めるラ・ギアスに平和は訪れるのか？　オリジナルの世界で展開される『ロボット大戦EX』第1の物語、「マサキの章」の最終13シナリオを完全攻略。今、すべての謎が明らかにされる。

## 「マサキの章」最終13マップを一気に超攻略!!

「マサキの章」も残すところ13マップのみ。いかにイージーランクとはいえ、後半は敵の数も強さもかなりのものになってくる。うっかり油断していると、足元をすくわれて全滅という事態にもなりかねない。そこで今回の攻略も前回同様、各マップごとに敵味方の増援タイミングやポイントを中心に、進軍ルート、敵が落とすアイテムまで一挙大攻略だ！



◀マサキの戦いは、最終局面へ。ラングランに平和を取り戻せ！

### 前回までのあらすじ

第2の故郷ラ・ギアスに帰ってきたマサキ。そこには、なぜか地上人が大量に召喚されていた。そしてラングランの隣国シュテドニアスが地上人を傭兵とし、ラングランに侵攻。途中、かつての仲間と合流し、シュテドニアスに対抗するマサキたち。そしてついに、物語は、クライマックスを迎える。



◀いよいよ事件の真相が明らかになってくるぞ。

### ルート表

- シナリオ1 ラングラン動乱
- シナリオ2 召喚
- シナリオ3 イモータルの迎撃
- シナリオ4 オーラバトラー
  - 先を急ぐ → シナリオ6 聖少女
  - 行ってみる → シナリオ5 オーラ・シップ
- 総ターン49ターン以内 → シナリオ8 ソラティス神殿 → シナリオ9 デモン・ハック
- 総ターン50ターン以上 → シナリオ7 ソラティス神殿
- シナリオ10 コーラルキャニオン
- シナリオ11 コーラルキャニオン再び
- シナリオ12 王都潜入
- シナリオ13 大義のもとに
- シナリオ14 囚われの王女
- シナリオ15 王都への帰還
- シナリオ16 カークスの野望
- シナリオ17 偽りの戴冠式
- シナリオ18 テリウス出奔
- シナリオ19 王都の決戦
- シナリオ20 陰謀の影
- シナリオ21 地底の死闘
- シナリオ22 邪神復活
- シナリオ23 フェイルの闇
  - そのまま → シナリオ24 訣別 → シナリオ25 決戦
  - 偵察 → シナリオ26 野望、渦巻く
- シナリオ27 決戦、デュラクシール

## マサキの章ラスト13マップを完全攻略!!

### シナリオ15 王都への帰還

王都に侵攻しようとしていたシュテドニアス軍の別動隊を倒したマサキたち。いよいよ王都を取り戻すための戦いの火蓋が切って落とされようとしていた。

このマップからシュテドニアス軍の中に、オーラバトラーが登場し始める。味方であれば頼もしいことこの上ないオーラバトラーだが、敵にまわすと非常にやっかいな存在となる。そこで敵のオーラバトラーには、こちらもオーラバトラーで応戦していこう。幸い敵のオーラバトラーは空中にしかいないので、防御効果の高い森や街などの有利な地形から攻撃を仕掛けていけば、かなり楽に戦闘を進めることができるぞ。

入手可能アイテム

| キャラ | アイテム |
|---|---|
| ザレス | リペアキットS |
| ブンドル | マグネットコーティング |
| ケルナグール | プロペラントタンク |
| カットナル | リペアキット |




**EVENT**

2P　マップ南に味方の増援、ボス登場。3E　マップ北西に敵の増援、ブンドル、ケルナグール、カットナル出現。

### シナリオ16 カークスの野望

ラングランに残るシュテドニアス軍の勢力を一掃すべく、カークス将軍の部隊と共同で戦うことになったマサキたち。しかしカークス将軍には、なにやら不審な思惑が……。

3ターン経過すると、NPCのヤザンとラカンが増援として登場する。彼らの出現位置は敵陣近くのため、ぐずぐずしているとNPCに経験値と資金を奪われてしまうので注意しよう。

入手可能アイテム

| キャラ | アイテム |
|---|---|
| ザレス | リペアキット |



▲オーラバトラー隊で敵の本陣を切り崩せば、かなり有利。



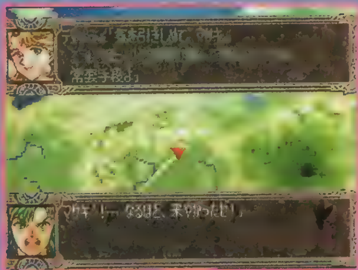

**EVENT**

2P　味方の増援、マリア登場。3P　味方の増援、ヤザン＆ラカン(このマップのみ。NPC)登場。

## シナリオ17 偽りの戴冠式

**カークス将軍が第３王位継承権を持つテリウス王子を即位させるという。戴冠式に向かうフェイルの護衛の任についたマサキたち。その前に現れた謎の部隊の正体とは？**

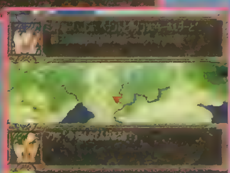
このマップは、シナリオ10と同じく会話のみで進行していくイベントマップとなっている。テリウス王子の戴冠式に出席するフェイル王子の護衛として同行した、テュッティとマサキ。しかし、突如現れたカークスの配下に戴冠式の出席を辞退するように言われる。それに素直に従うフェイル。テリウス王子の戴冠式の裏で、何が起こっているのだろうか？



▲戴冠式に向かうマサキたちの前に、謎の軍隊が現れた。暗殺部隊か!?　両者の間に緊張が走る。



◀フェイル王子の護衛の任務についたマサキとテュッティ。



▶ミオの芸人魂（?）炸裂。マサキも思わず突っ込みを……。

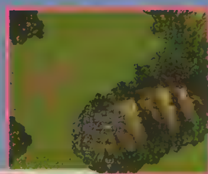


▲戴冠式に出ろと言ったり出るなと言ったり。カークス将軍は一体何を企んでいるのだろうか？

## シナリオ18 テリウス出奔

**戴冠式のテリウス王子が偽物であることを見破ったマサキたちは、本物のテリウスを探しに向かう。しかし、その先でマサキはシュウと出会う。シュウの目的とは一体？**

このマップは、比較的敵ユニットの数が少なく、敵のパイロットのレベルが高めなので、じっくり経験値を稼ぐのにピッタリ。ここで、味方キャラのレベルを調整しておくといいだろう。まず、開始と同時に自軍ユニットをスタート地点からすぐ北に見える山の上に配置。あとは山の高い地形効果を生かして、MAP兵器で敵のHPを削り、レベルの低いキャラでとどめをさせばOK。自分からはあまり動かないようにするのがコツだ。



▶このあたりに陣を敷いて、あとはひたすら待て！




**EVENT**

2Ｅ　マップ北東に敵の増援、あしゅら男爵（グール）、人工知能改（グシオスβⅢ）×２が出現。

★入手可能アイテム★

| キャラ | アイテム |
|---|---|
| ラテル | チョバムアーマー |
| ミラ | 対ビームコーティング |
| レスリー | ブースター |
| アハマド | マグネットコーティング |

## シナリオ19 王都の決戦

**本物のテリウス王子に逃げられてしまったカークス将軍は、フェイル王子たちに対し戦いを挑むのであった。なぜ、同じ国の民同士で戦わなければならないのか！**

カークス軍との全面対決。敵の数が多く、正面から一気に突っ込んでいくのはあまりに無謀。そこで、スタート地点すぐ西にある街を拠点にして待機しよう。幸い、敵の本体はすぐには移動しないので、まずは近くにいる敵からじっくり相手にできるぞ。とにかくあせらずに、１体１体を確実に仕留めていくことが重要だ。



▲まずはザコからしっかりと片付けて、ゆっくり本隊を叩こう。




**EVENT**

6Ｅ　マップ北部に敵の増援出現。●会話イベント：マサキがカークスに攻撃、テュッティがカークスに攻撃。

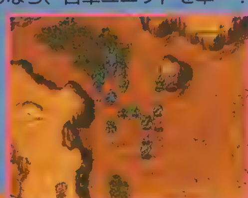
★入手可能アイテム★

| キャラ | アイテム |
|---|---|
| カークス | リペアキットS |

## シナリオ20 陰謀の影

**シュテドニアス軍の残党がゲリラ活動を行っているという。さっそく鎮圧に向かったマサキ。シュテドニアスの勢力をラングランからたたき出せ！**

このマップも経験値稼ぎに向いているマップ。敵の増援もないので、一気に攻め込んで問題はない。まずはスタートと同時に南東に向かってユニットを進めるか、マップ兵器を使って敵のHPを削り、レベルを上げたいパイロットでとどめを刺す基本戦術で勝てるだろう。あえて注意点をあげるなら、自軍ユニットを単独で敵陣深くに突っ込んだりしないこと。いかに敵が強くはないといっても、同時に複数の敵に囲まれてしまうとさすがにツライ。無謀な行動は、全滅を招くことになるぞ。



▶飛行ユニットは先行せず、地上ユニットの移動スピードに合わせて進軍していこう。



◀２回行動可能レベルにするために、しっかりと経験値を稼いでおこう。



## シナリオ21 地底の死闘

**シュテドニアスの軍勢を裏で糸を引く人物がいた。魔神官ルオゾールであった。ヤツは邪神ヴォルクルスの復活を企んでいる。ルオゾールの陰謀を阻止しろ！**

このマップは洞窟内のため、空中ユニットが使用できない。サイバードなども空中専用モードには変形できないので注意。ここではユニットを2つのグループに分けて進軍させよう。左の敵陣にZZを向かわせると、ちょうど道幅が狭くなるところでMAP兵器を当てやすい。また、スタート地点付近に敵の増援出現するので、早めに移動しておこう。





▶ZZをうまく使えば、西から来る敵をまとめて片付けることが可能。MAP兵器の改造は必須。

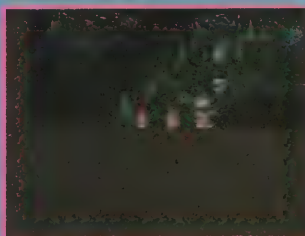

▲壁を超えて攻撃することもできる。長射程武器で狙い撃ちだ！

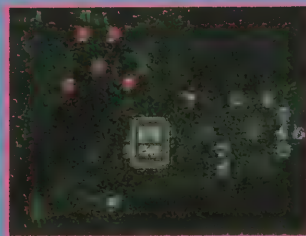
**EVENT**

3E．マップ南西、スタート地点そばに敵の増援、シュテドニアス軍エリート兵（ギルドーラⅡ）×3機が出現。

**入手可能アイテム**

| キャラ | アイテム |
| --- | --- |
| ジョグ | チョバムアーマー |


▲スタート地点で待つと、背後から襲撃されてしまう。とりあえず前進しておこう。


▲戦艦は洞窟内に入れないので、補給や回復には細心の注意を払っておこう。


▲急いでシュテドニアス軍を倒して、ルオゾールを追いかけろ！　ヤツを野放しにするな！

## シナリオ22 邪神復活

**マサキたちの必死の抵抗空しく、邪神ヴォルクルスの分身が復活してしまった。分身とはいえ、邪神にはかわりない。被害が広がる前に、この場ですべて粉砕せよ！**

敵の数が3体だけだからといって、ゆっくり構えてはいられない。分身とはいえ相手は邪神。HPが非常に高く、ビーム吸収まで持っている。そこで、ここでは自軍を分散させず、1体ずつ総力をあげて倒していこう。まず、中央のヴォルクルスをオーラバトラーで囲み、そのそばに修理ユニットを配置し、敵の攻撃はすべて防御しよう。気力を上げ、ハイパーオーラ斬りを使用可能にすれば、比較的楽にクリアすることができる。


▲回避率の高いオーラバトラーで敵を囲んでしまおう。


▲邪神だけにパラメータの高さは尋常ではないぞ！




**EVENT**

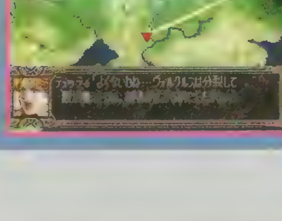
2P．中立増援、ロドニー（バフォーム）とエリス（ギルドーラ）登場。NPCとして味方となって戦う。

## シナリオ23 フェイルの闇

**王都にヴォルクルスの分身が現れた。どうやらヴォルクルスの細胞がサイバスターに付着していたらしく、それが増殖を繰り返したらしい。邪神から王都を守り抜けるのか？**

前のマップで苦戦した、ヴォルクルスの分身が5体も登場。しかもサイバスターは使用不能というのだから、普通に戦っても勝ち目は薄いだろう。ここは無理に攻め込まず、2ターン目に登場するフェイル王子に任せるのが賢明。彼の乗るデュラクシールは、味方ユニットの中でも最強を誇る機体なのだ。しかし、フェイルはこのマップでのみ味方になるので、彼にヴォルクルスのHPを限界まで削ってもらい、自軍ユニットでとどめを刺すといいだろう。




◀邪神の分身が5体も出現。まさに絶体絶命！


◀デュラクシールならば、邪神に対抗できるぞ。

## シナリオ24 訣別

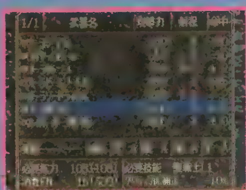
**デュラクシールという、強大な力を手に入れたフェイル王子は武力による統一を企んだ。マサキは魔装機神操者として、世界の平和のために王子と戦う決意をするのであった。**

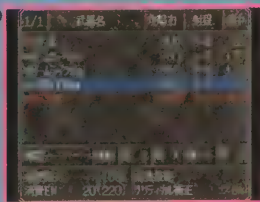
▼なぜ？　マサキとフェイル王子が戦うなど、いったい誰が想像できただろう？



フェイル軍はパイロット、ユニットともに強力。今までの戦いでしっかりとパイロットとユニットを強化しておかないと、非常にツライ戦いになるだろう。逆に、しっかりと強化していれば問題のないマップとも言える。まず、モビルスーツとオーラバトラーを、スタート地点すぐ北の街および森の地点に配置。そして、モビルスーツで援護しながらオーラバトラーを前線に進めよう。あとは気力を上げ、オーラ斬りを使えるようにすれば勝ったも同然。そのまま少しずつ陣を進めていけば簡単にクリアが可能だ。そのためにも、オーラ斬りは必ず改造しておこう！







▲オーラ斬りを改造しておけば、かなり楽にクリアできるマップだ。

▶まずは、モビルスーツとオーラバトラーで敵陣を切り崩せ!!



◀ヤクト・ドーガとドーベンウルフの射程に気をつけろ！



◀陣を組んだら、そのまま前進していこう。

## シナリオ25 決戦

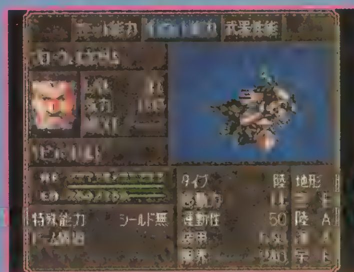
**ラングランのメインコンピュータ、デュカキスにハッキングし、フェイル軍のルートを調べたマサキ。今、ラ・ギアスの平和のため、一大決戦が始まろうとしている。**



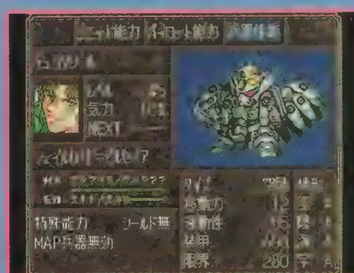
最終シナリオの１つだけあって、敵の強さはハンパではない。このマップは、思い切ってフェイルだけを倒してクリアしよう。スタート直後に西の街に全軍を配置し、街北方にオーラバトラーをおとりとして配置。敵の先発隊が、おとりのオーラバトラーを狙ってくるので、ＺＺで一掃してしまおう。フェイルとオールトは２回行動が可能なので、先発隊を一掃する頃にはかなり近くまで接近しているハズ。オールトは完全に無視。フェイルの反撃は、非常に強力なので、「気合」を持ってるキャラは「熱血」や「ひらめき」の分のＳＰを残して「気合」を使い、遠距離からフェイルを攻撃しよう。遠距離からＨＰを削ったら、あとは近距離必殺武器の波状攻撃を繰り返せば、１ターンで倒すこともできるぞ！



▲このあたりにユニットを配置しておけば、ＺＺのハイメガキャノンで一網打尽にできるぞ！



◀ブローウェルカスタムの性能は、魔装機神をはるかに凌駕している。



◀デュラクシールは、敵にまわすと恐ろしいほどの力を秘めている。

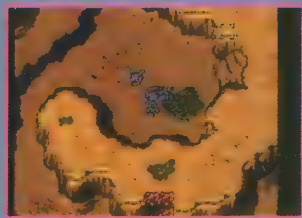


◀最終シナリオなので、ガンガンデュラクシールを攻め立てていこう。

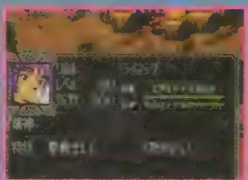
## シナリオ26 野望、渦巻く

**フェイルの進軍ルートを予測したマサキたち。だが、その情報にはワナの可能性もあった。少数のメンバーで偵察に向かうが、彼らの前にまたもシュテドニアスの残党が……。**

このマップは、味方ユニット数が少ない上、敵のユニットのほとんどがオーラバトラーなので、かなりの苦戦を強いられるだろう。しかも2ターン目の増援に現れるリムルは、あまりに頼りない。攻めこむのは、5ターン目の増援であるミオたちが登場してからにしよう。なお、ガトーは地形の関係上、自軍の進行に遅れてしまうので、序盤はガトーをメインに使い、味方ユニットのダメージを最小限に抑えておく。そしてミオたちとの合流後、一気に中央突破しよう。ただ、注意しなければいけないのは、ドレイクを倒すとマップクリアになってしまうこと。まずはザコを倒しながら気力を上げ、すべてを片づけてからヤツにとりかかろう。あとは必殺武器で豪快に倒してしまえばOK。



◀最初はたった4機で戦わなければならない。行動は慎重に。



▲リムルははっきり言ってお荷物。無理に戦わせず、早めにマサキたちのもとへ移動させよう。

**EVENT**

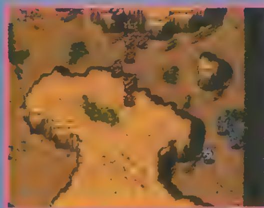
2P：味方の増援、リムル出現。5P　味方の増援、ミオ、テュッティ、マーベル登場。●ショウ、リムルとドレイクが戦闘で会話。

★入手可能アイテム★

| キャラ | アイテム |
|---|---|
| ドレイク | アポジモーター |



▲GP－02は空中移動ができないので、序盤にメインで戦わせておいたほうが後の戦いが楽になるぞ。



▲5ターン目にミオたちが応援に駆けつけてくれる。5ターン辛抱して、一気に反撃に転じよう。



▲ドレイクは1番最後に倒さないと、敵がすべて撤退してしまうので、資金と経験値を損してしまう。



## シナリオ27 決戦、デュラクシール

**慎重に事を進めた結果、逆に敵に待ち伏せされてしまった。少数の軍勢で勝負をかけるマサキ。果たしてラングランの運命は？　そしてフェイル王子の真意とは!?**

最初に出現する敵は、あくまでも先発隊にすぎず、本陣は移動要塞改を倒さないと現れない。そこでこちらのSPやENの消費を抑えるために、ザムジードを地中から移動要塞に向かわせるのだ。この時点でミオが2回行動可能ならば、移動要塞に近づいた後、攻撃してから地中に潜る戦法が使える。時間はかかるが、安全で確実な戦いが可能だ。自軍は北西の街へ向かって進軍し、敵の本陣の出現位置に先回りしておこう。敵の本陣が現れたら必殺武器の連発でフェイルを倒せばゲームクリアだ！



◀ガッデスを中心に陣を組めば、MAP兵器で片をつけられる。



◀2ターン目には残りの仲間が駆けつける。さあ、反撃だ！

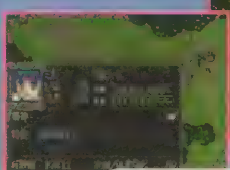


▲本隊をこのあたりまで移動させておけば、出現と同時に敵を叩けるぞ！

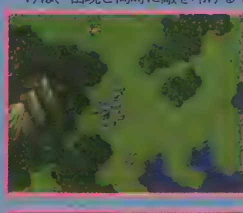




►敵の先発隊は、前哨戦にすぎない。本隊に向けて戦力を温存しておこう。



▲ミオが2回行動可能なら非常に楽なマップといえる。



◀ミオが2回行動不可なら、オーラバトラーを前進だ。



◀フェイル王子が出てきたときが真の最終決戦！

**EVENT**

2P　味方の増援、前のマップで出撃していないユニット登場。移動要塞改を倒すと、敵の増援出現。

# マサキの章 参戦パイロット一覧表

マサキの章に登場するパイロット及び妖精の、習得する精神コマンドとそのレベル、および特殊技能を一覧表にしたぞ。終盤の激戦を乗り切るために参考にしてほしい。



### アナベル=ガトー

手(20) 挑(22) ド(1)
熱(19) 気(3) 魂(35)

●特殊技能 シールド防御L1～8、切り払いL1～8。●2回行動レベル 44。



### エル=フィノ

根(1) 挑(8) 脱(12)
隠(20) 補(50) 偵(5)

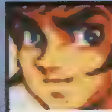
●特殊技能 なし。●2回行動レベル なし。☆「挑発」と「脱力」でサポートする。



### エレ=ハンム

加(10) 集(19) 根(6)
信(15) 再(40) 偵(12)

●特殊技能 なし。●2回行動レベル 28。☆「再動」を覚えるまでがんばってみよう。



### 兜甲児

閃(15) 必(1) 鉄(1)
ド(1) 熱(23) 友(28)

●特殊技能 底力。●2回行動レベル 49。☆グレートマジンガーに乗せ変えた方がいい。



### キリー=ギャグレイ

手(14) 根(8) 熱(28)
友(32) 攪(40) 偵(4)

●特殊技能 なし。●2回行動レベル なし。☆「熱血」を覚えさせておこう。



### キーン=キッス

加(9) 閃(2) 根(1)
ド(3) 補(46) 愛(40)

●特殊技能 聖戦士L1～3、切り払いL1～3。●2回行動レベル 41。



### クリスチーナ=マッケンジー

閃(4) 根(1) 努(7)
熱(14) 気(24) 友(10)

●特殊技能 シールド防御L1～6、切り払いL1～6。●2回行動レベル 41。



### コウ=ウラキ

加(5) 根(1) 努(4)
熱(19) 気(19) 魂(40)

●特殊技能 シールド防御L1～6, 切り払いL1～6。●2回行動レベル 38。



### ゴルド=バゴルド

閃(20) 根(1) 必(10)
熱(31) 気(27) 愛(40)

●特殊技能 切り払いL1～8。●2回行動レベル 49。☆能力は悪くないが2軍行き。



### シーブック=アノー

手(44) 加(14) 熱(12)
幸(37) 覚(30) 友(9)

●特殊技能 NTL1～8、S防御L1～8、切り払いL1～8。●2回行動レベル 22。



### ジュドー=アーシタ

閃(34) ド(1) 熱(7)
気(8) 覚(20) 友(40)

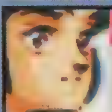
●特殊技能 NTL2～8、S防御L2～8、切り払いL2～8。●2回行動レベル 20。



### ショウ=ザマ

加(8) 根(1) 熱(5)
気(30) 覚(26) 友(12)

●特殊技能 聖戦士L2～8、切り払いL1～8。●2回行動レベル 31。



### シーラ=ラパーナ

集(18) 加(20) 必(6)
信(10) 幸(5) 復(30)

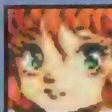
●特殊技能 なし。●2回行動レベル 30。☆「復活」を覚えるので育てておこう。



### セニア=ビルセイア

必(7) 挑(40) 幸(10)
覚(38) 補(36) 偵(4)

●特殊技能 切り払いL1～8。●2回行動レベル 39。☆「補給」を覚えれば使える。



### チャム=ファウ

閃(34) 信(4) 幸(1)
隠(32) 激(18) 奇(53)

●特殊技能 なし。●2回行動レベル なし。☆「奇跡」は絶対覚えさせよう。



### 剣鉄也

手(28) 必(1) 鉄(1)
ド(1) 熱(30) 気(20)

●特殊技能 切り払いL1～3、底力。●2回行動レベル 51。☆甲児ほどは使えない。



### テュッティ=ノールバック

手(22) 集(10) 根(1)
気(5) 覚(31) 愛(30)

●特殊技能 切り払いL1～8。●2回行動可能レベル 34。☆「愛」を使っておく？



### トッド=ギネス

閃(34) 根(1) 挑(36)
熱(17) 幸(26) 覚(33)

●特殊技能 聖戦士L1～8。切り払いL1～8。●2回行動レベル 39。



### トールス=ゼテキネス

加(7) 根(1) 信(18)
熱(35) 気(20) 愛(38)

●特殊技能 切り払いL1～8。●2回行動レベル 45。☆序盤はお世話になる。



### ニー=ギブン

集(3) 根(1) 努(15)
必(7) 熱(20) 幸(31)

●特殊技能 聖戦士L1～3。切り払いL1～3。●2回行動可能レベル 42。



### バーナード=ワイズマン

加(10) 努(4) ド(1)
熱(11) 気(8) 幸(30)

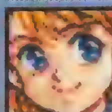
●特殊技能 シールド防御L1～6。切り払いL1～6。●2回行動可能レベル 44。



### フェイルロード=ビルセイア

手(25) 信(10) ド(1)
気(13) 友(8) 激(4)

●特殊技能 切り払いL1～8。●2回行動レベル 34。☆使えるのは1マップのみ。



### プレシア=ゼノサキス

閃(22) 根(1) 信(29)
熱(30) 幸(37) 補(40)

●特殊技能 切り払いL1～8。●2回行動レベル 27。☆さすが剣聖の娘というべき。



### ベル=アール

根(14) 気(39) 幸(8)
友(36) 復(50) 偵(9)

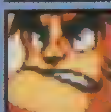
●特殊技能 なし。●2回行動レベル なし。☆「幸運」を持っている。前線に連れてこう。



### 北条真吾

集(24) 必(33) ド(2)
熱(31) 気(15) 友(5)

●特殊技能 切り払いL1～4。●2回行動レベル 45。☆序盤は「友情」が使える。



### ボス

ド(1) 熱(17) 気(8)
脱(20) 友(39) 自(15)

●特殊技能 なし。●2回行動レベル 51。☆対ボス戦では「脱力」が大活躍！



### 炎ジュン

加(10) 必(26) 信(31)
ド(1) 熱(38) 幸(27)

●特殊技能 なし。●2回行動レベル 50。☆鉄也を使うぐらいならジュンを使おう。



### 牧葉ひかる

集(30) 努(20) 必(4)
気(25) 幸(31) 補(42)

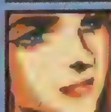
●特殊技能 なし。●2回行動レベル 40。☆サポート向き。修理でレベルをあげよう。



### マサキ=アンドー

手(1) 加(1) 集(1)
根(1) 気(10) 覚(32)

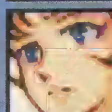
●特殊技能 切り払いL1～8。●2回行動レベル 30。☆突っ込むときは「集中」を。



### マーベル=フローズン

加(8) 手(12) 根(2)
熱(19) 補(42) 愛(24)

●特殊技能 聖戦士L1～8。切り払いL1～8。●2回行動レベル 32。



### マリア=フリード

努(17) 必(10) 熱(20)
補(39) 激(41) 愛(40)

●特殊技能 なし。●2回行動レベル 40。☆「激励」と「補給」は使える。



### ミオ=サスガ

根(1) 努(4) 必(2)
気(10) 覚(31) 愛(40)

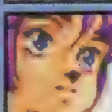
●特殊技能 切り払いL1～8。●2回行動レベル 27。☆早めに2回行動させよう。



### 弓さやか

閃(25) 根(1) 必(19)
幸(22) 補(50) 友(15)

●特殊技能 なし。●2回行動レベル 43。☆マリアたちが仲間になったら影が薄くなる。



### リムル=ルフト

必(2) 信(10) 幸(4)
友(9) 激(40) 愛(24)

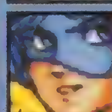
●特殊技能 聖戦士L1、切り払いL1。●2回行動レベル 37。



### ルザック州兵士(A・B)

根(1)
(根性しか覚えない)

●特殊技能 切り払いL1。●2回行動レベル 50。☆いなくなるので育てても損する。



### レミー=島田

加(4) 閃(10) 信(7)
幸(30) 脱(43) 愛(42)

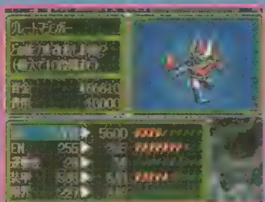
●特殊技能 なし。●2回行動レベル なし。☆「信頼」で味方をサポートしていこう。

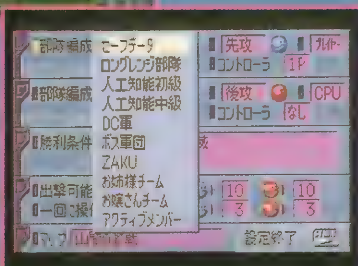
# 特別企画 対戦モードのためのユニット改造徹底検証

## 第3次スーパーロボット大戦

DISC2のバーチャルスタジアムモードでは、自分の育てたキャラを使って対戦できる。強いチームを作るには効果的な改造が不可欠!!
そこで、その方向性を徹底検証するぞ!!

最初から10段階改造が可能になっている「第3次」。果たして、どのように改造をしていくのがもっとも効果的なのだろうか。改造の方針としては、1つのユニットに集中してお金をかける方法と、主役級のユニットへ平均的に振り分け、効果的に改造していく方法がある。本編で育てたセーブデータを対戦モードで使用する場合、どちらの方法で改造すれば強力なチームを作りあげることができるのか、実験してみることにした。まずパターン1では、例としてνガンダムとダイターン3をフル改造してみて、どれだけ強くなれるかを検証。さらにパターン2では、平均的に改造する例として、厳選した11体のユニットの効果的な改造例を紹介していこう。なお、パターン1を検証するには膨大な資金が必要となってくるため、ある程度資金稼ぎを行っている。その具体的な方法に関しては、右を参照してほしい。



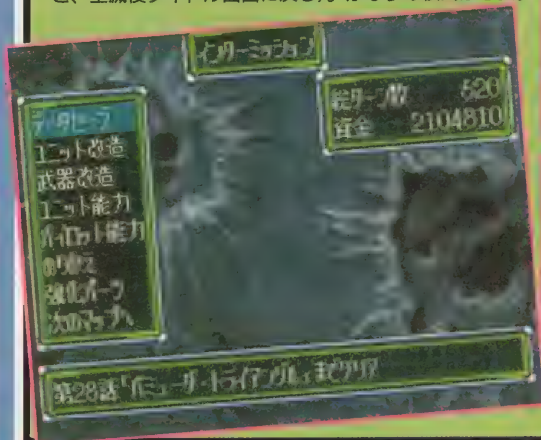


▶対戦モードでは、果たしてどちらの方法が強くなるのだろう?

▲とにかく頭を使う改造術。さて、集中するか、分散させるか?

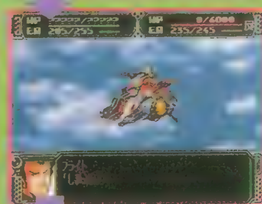
### まずは資金を稼ごう!!

このゲームでは、コンティニューしない限り、全滅するとそのマップの最初からやり直すことができる。全滅前に稼いだ資金は残るので、資金を稼ぐ→全滅→また稼ぐ……を繰り返すことで資金稼ぎができるのだ。行うシナリオは「バミューダ・トライアングル」がいい。登場する敵はビグドロン2体のみなので、どちらか一方を倒し(これで25000入手)、全ユニットを母艦に収納。あとはもう一方のビグドロンにわざと倒されればOKだ。ただし、リセットするとアウト(コンティニューで再開すると、全滅後タイトル画面に戻る)。かなりの根気が必要。






◀ビグドロンを攻撃すると分身して2体になるので、その一方を倒そう。



◀全機母艦に収納し、ビグドロンにわざとやられる。プライトのレベルは低い方がいい。



◀これで一回ごとに、25000稼げる。3日間稼いだ成果は、左の写真の通り!!

以下、繰り返し

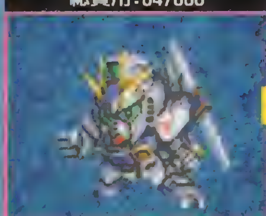
### パターン1 一点集中型

## [とにかく1機だけをフル改造してみる]

まずは一点集中法。とにかく稼いだ資金を1機に集中させ、ずば抜けて強力なユニットを1つ作り上げてしまおうというものだ。とりあえず、ユニットをフル改造することで、どれくらい強くなれるのかを検証してみよう。ここでは、例としてνガンダムとダイターン3をフル改造してみた。フル改造ボーナスは、νガンダムが運動性アップ、ダイターン3が装甲アップを選択。また、武器に関してはそれぞれフィン・ファンネルとサンアタックのみ最大改造してある。かかった費用はどちらも547000だ。とりあえず、対戦モードを使ってシュウ(レベル35)のネオグランゾンとタイマン勝負!

#### νガンダムの場合

総費用:547000



#### LV35のシュウ(ネオグランゾン)をフィン・ファンネルで攻撃

アムロはレベル38。とりあえず、射程外からの攻撃なら問題ないが、最大改造したフィン・ファンネルでもダメージはこれだけ(写真参照)。しかも1発食らったら瀕死なのは相変わらず。回避率が高く長引いたが、あえなく轟沈。



#### ダイターン3の場合

総費用:547000



#### LV35のシュウ(ネオグランゾン)をサンアタックで攻撃

万丈のレベル39。サンアタックの命中率は100%になったが、ネオ・グランゾンの反撃も100%。1回のダメージはフィン・ファンネルよりマシだが、これがサンアタックのダメージかと思うと泣けてくる。HPの差により、やがて轟沈。

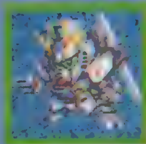


パターン2
# 分散型

# ［主力ユニットを効果的に改造］

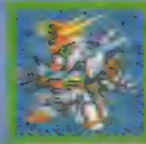
## 第3次主力ユニットワンポイント改造講座

分散型は、通常のゲーム進行にともない、厳選したユニットのみを平均的に改造していく方法。10機前後に厳選しておけば、改造も効果的に行えるし、ゲームの進行もスムーズになるハズだ。ここでは、パターン1で使用したセーブデータと同じ進行状況（シナリオ「バミューダ・トライアングル」をクリア）のデータを使い、実際の改造データを見ながら、それぞれの改造ポイントを紹介していこう。今回選んだ機体は以下の11機だが、武器以外はほかのユニットにも十分応用することができるぞ。



### νガンダム（アムロ＝レイ）

ひたすら運動性。装甲とエネルギーに関しては無視。HPも2～3段階で十分。この機体は避けることが基本だ。武器改造はフィン・ファンネルのみ。弾切れに備えて、ビームライフルを改造してみるのもいいだろう。



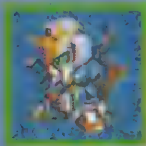
### ZZガンダム（ジュドー＝アーシタ）

とにかくエネルギーを上げないことには、1歩動いただけでハイメガキャノンが撃てない。ただ、上げすぎても意味がないので、2～3段階あれば十分だ。マップ兵器専用マシンと割り切り、ほかの部分には手をつけていない。



### F-91（シーブック＝アノー）

こちらはひたすらエネルギーを改造して、ヴェスバーを撃てる回数を増やしていく。やはり避けることが前提の機体なので、装甲には手をかけない。運動性もしっかり上げよう。武器はヴェスバーにひたすらつぎ込んでいこう。



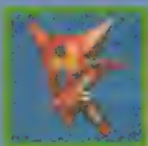
### Zガンダム（カミーユ＝ビダン）

ユニット的にはF91やディジェと同じ、エネルギー消費タイプなので、エネルギーを中心に上げていこう。ただ、後半戦で使うには多少つらいユニットだ。かわりにディジェを使ってもいい。武器はハイメガランチャーのみ改造していく。



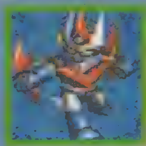
### サイバスター（マサキ＝アンドー）

とにかくサイフラッシュ命の機体。ひたすらサイフラッシュにつぎ込もう。さらにエネルギーもしっかり改造しておきたい。あとは運動性を少し改造すればOK。それ以外の部分には手をつけず、ほかのユニットに回そう。



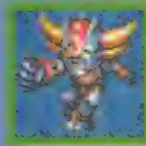
### ゲッター1（ゲッターチーム）

ゲッタービームが攻撃の主体になるので、エネルギーをある程度改造。あとは、HP、装甲を中心に。武器はゲッタービームのみ。余裕があればダブルトマホーク（近接）を上げてもいい。ゲッタードラゴンに引き継がれるので大胆にいこう。



### グレートマジンガー（剣鉄也）

タダでさえ高い装甲を上げて行く。HPは元々高いので、そんなに気を使わなくても大丈夫。武器はブレストバーンかサンダーブレークのどちらかだが、攻撃力は低くても、命中修正の高いブレストバーンに絞った方がいいだろう。



### グレンダイザー（デューク＝フリード）

ほかのスーパー系と同様、装甲とHP、そしてエネルギーを上げていく。限界や運動性は無視。武器に関しては、スクリュークラッシャーパンチを上げておくと便利だ。もちろん、スペースサンダーもある程度上げていこう。



### コン・バトラーV（コンVチーム）

基本的にほかのスーパー系と同じだ。ただ、エネルギー消費武器が多いので、エネルギーを優先させよう。武器に関しては、使用制限がなく命中修正の高いツインランサーを上げておくと、ザコとの戦いが楽になるぞ。



### ライディーン（ひびき洸）

HP、装甲のほかに、多少は運動性を上げてもいいだろう。コンVと同様エネルギー消費武器が多いので、エネルギーを優先させること。また、滅多に使えないゴッドバードよりも、使用頻度の高いゴッドゴーガンを優先させてもいいぞ。



### ダイターン3（破嵐万丈）

エネルギーをある程度改造したら、HPと装甲を上げていく。運動性は手をつけなくても大丈夫だろう。武器はもちろんサンアタックだが、ほかがヘボすぎる。使用制限のないダイターンザンバーをある程度上げておきたい。

## 結論

### やはり分散して改造するのが正当だ!!

1機のみフル改造のデータを実際に使ってみたが、とにかく使いにくい。集中されるとコロっと落ちてしまうので、あまり過信はできないのだ。いくらユニットが良くても、やはり最終的にものを言うのはパイロットのレベル（パラメータ）。1機だけに集中させるのはあまりに非効率的だ。最初から使うユニットを絞り込み、ポイントを絞って改造する方が本編を進めるうえでも楽だし、対戦モードでも（レベルがほぼ同じなら）有利になる。当たり前の結論になってしまったが、その当たり前の戦略が立証されたということで、この検証も無駄ではなかった（と、思いたい）。ちなみにパターン1のデータとパターン2のデータをコンピュータ同士で戦わせてみたところ、いつまで経っても決着がつかず。コンピュータは精神コマンドを使わないので、かなり不毛な戦いになってしまった。



◀1機に集中させたデータは、本編でプレイするには使いにくい。

# ペルソナ2　罪

期待の続編ついに登場！　今回は基礎知識とともに、序盤戦3つのMAPを完全解析!!

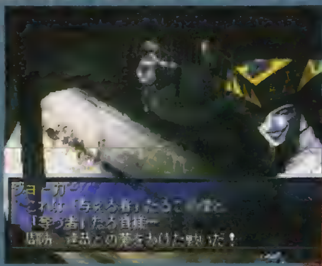
| 発売中 RPG | ▶¥6,800　▶アトラス |
| --- | --- |
| | ▶MC（3ブロック）、DS（AC非対応） |

**PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

『P2』の目玉といえば随所に登場する懐かしのキャラが挙げられるけど、合体魔法検索とペルソナ収集も見逃せないです。特に、ペルソナ収集では悪魔とのコンタクトが超重要！ 各アプローチに応じた悪魔の反応はほぼ一定なので、コンタクト結果のメモは欠かせないのだ（諸般の事情でお教えできないのが残念）。攻略部分の充実のため、今回からはライターの小岩さんを巻き込んでの２人シフトでいくので、濃い記事を期待してくださいな。（猫mimiっちぃ）

## 基礎知識&詳細MAPでつづる序盤戦徹底攻略!!

いよいよ攻略の始まった『ペルソナ2罪』（以下『2』）。攻略第1回目となる今回は、プレイする前に押さえておきたい基本システムを解説する基礎知識編と、MAPを絡め、SHOPガイドやダンジョン別の出現悪魔リストなど、プレイに役立つ情報満載なストーリー攻略編の2部構成で『2』を徹底解析。前作をプレイした人はもちろん、今作から『ペルソナ』を始めるプレイヤーにもバッチリの充実した内容でお届けするぞ！




▲これほどまでにJOKERに憎まれる理由は!?　この先はゲームでのお楽しみ。

▼『2』の目玉のひとつ、強力無比な合体魔法が炸裂。「真・女神転生」ファンを自称するなら、すべての組み合わせを見つけるべし!



### STORY

海に面した政令指定都市「珠閒瑠市」。近年この街では、噂が現実になるという奇妙な現象が発生していた。それを象徴するかのごとく起こった七姉妹学園（通称セブンズ）での奇病の流行。セブンズの校章を付けていると、その奇病が伝染されるというのだ。この学校に通う主人公は、奇病事件をきっかけに、大きな運命の渦に巻き込まれることになる……。

## 『ペルソナ2 罪』人物相関図

本編攻略に入る前に、個性的な登場人物たちが織りなす複雑な人間関係を整理しておこう。





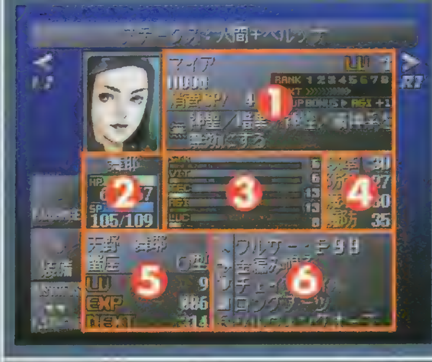

**カス校白書**
『ペルソナ2』の攻略に関して、ちょっとしたこぼれ話やとっておきの情報をお送りするのが、この〝カス校白書〟だ。基本的には本誌攻略記事作成中に気になったこと、また本作をプレイする際に特に注意したいことなどを書いていくので、ぜひ目を通してもらいたい。ただし、なかには〝噂〟の域を出ない情報も載っているので、決してここで書かれていることすべてが実際にゲーム中で起こるとは限らない。その逆もありで、それが実際にゲーム中で起こる可能性も少なくはない……。

# 基礎知識 1 SYSTEM システム

『2』をプレイする前に覚えておきたいのは、ステータス画面の見方やステータス異常。そして本作の最大の特徴である噂システムだ。この3つの要素をしっかり把握するようにしよう。

## 画面構成について

ゲーム中にデータ画面を開くことで、各キャラのステータスなどが確認できる。まずは、各ステータスの見方と意味を把握しよう。



### 1 ペルソナ・ステータス

キャラクターに降魔しているペルソナ名とランク、能力値などが表示される。注意すべきはペルソナの防御属性で、「火炎に弱い」といった特徴はキャラクターにも反映されるのだ。

### 2 HP&SP

いわゆる体力&精神力で、全員のHPがゼロになるとゲームオーバーとなる。SPはペルソナ発動（魔法使用と同じ）の際に消費されるが、ダンジョンを歩くことで自然回復するという特徴がある。戦闘後には回復魔法を使うクセをつけておこう。

### 3 キャラクターステータス

キャラクターステータスは以下の5種類。「STR」は攻撃力に影響する。「VIT」は防御力とレベルUP時のHP増加率に、「TEC」は魔攻&魔防とレベルUP時のSP増加率に影響する。「AGI」は戦闘での回避率と行動順に影響して、「LUC」はさまざまな要素に影響する。

### 4 攻撃&防御力

キャラクターの攻撃&防御力を表し、装備する武器や防具によって変化する。「攻撃」は武器攻撃時の威力を、「防御」は物理攻撃に対する耐久性を表す。同様に、「魔攻」は魔法攻撃の威力を、「魔防」は魔法攻撃に対する抵抗力を表している。

### 5 キャラクターEXP

キャラクターの成長度のことで、上から現在のレベル、獲得経験値、次のレベルに必要な経験値を表している。ペルソナのレベルや成長（P.51）とは別物なので混同しないように。

### 6 装備

キャラクターが現在装備している武器や防具などを確認できる。装備の内訳は、武器、頭部防具、胸部防具、脚部防具、アクセサリの5種類。特にアクセサリは、ステータス強化など特殊な効果を持つモノが多い。カジノでは序盤からレベルUP時のボーナスを増やすモノが手に入るので、早めに入手して装備させること。

## ステータス異常とは……？

敵の攻撃や魔法などで、ステータスに異常が生じることがある。主な影響は右表の通りだが、対処法が異なるので要注意。また、各地区の食事系施設を利用すれば、ステータスを有利に変化させられるぞ。これはドーピングのようなモノで、一定時間キャラクターのステータスがUPする。積極的に活用して、ダンジョン探索やボス戦を有利に進めよう！



▲ダンジョンの奥で「猛毒」を喰らうと致命傷になりかねない。回復薬は忘れずに。

▶効果は意外と長時間持続するぞ。大事な戦いの前には腹ごしらえをしておこう。

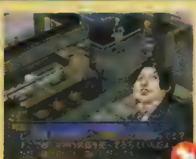
### 主要BADステータス一覧

| 名称 | 影響 |
|---|---|
| 感電 | 雷属性の攻撃を喰らうと一定確率で発生して、一切の行動がとれなくなってしまう。アイテムや魔法による回復はできないが、次のターンになれば回復する。 |
| 凶暴 | 極度の興奮によって、プレイヤーのコマンド入力を受け付けずに武器攻撃を繰り返す。アイテムや魔法で回復しない限り戦闘終了時まで継続する。 |
| 幻影 | 魔法などによる幻影に惑わされた状態で、キャラクターの命中率が大幅にダウンしてしまう。アイテムか魔法で回復しない限り、戦闘終了時まで継続する。 |
| 混乱 | 混乱状態のため、キャラクターがどのような行動をとるか予測不可能。アイテムや魔法では回復できないが、行動順が回ってくるたびに一定確率で回復する。戦闘終了時まで継続。 |
| 睡眠 | 深い眠りにおちいって、目を覚ますまで一切の行動ができない。アイテムや魔法で回復するほか、行動順が回ってくるたびに一定確率で回復する。戦闘終了時まで継続。 |
| 憑依 | 敵悪魔に憑りつかれた状態。ペルソナを発動すると、高確率で憑依している悪魔の魔法や技が発動してしまう。アイテムや魔法で回復しない限り、戦闘終了後も継続する。 |
| 氷結 | 氷属性の攻撃を喰らうと一定確率で発生して、一切の行動がとれなくなってしまう。同ターン内に火炎属性の攻撃を喰らうか、次のターンになれば回復する。 |
| 瀕死 | 戦闘不能の状態で自動的に戦線から離脱。全員が瀕死になるとゲームオーバーとなる。アイテムや魔法による復活も可能だが、戦闘が終了するとHP1の状態で復活する。 |
| 魔封 | キャラクターの魔力が封じられた状態で、通常魔法はもちろん、合体魔法も使えなくなってしまう。アイテムや魔法による回復はできず、戦闘終了時にのみ回復する。 |
| 魅了 | 敵に魅了された状態で、勝手に味方を攻撃してしまう。アイテムや魔法では回復できないが、行動順が回ってくるたびに一定確率で回復する。戦闘終了時まで継続。 |
| 毒 | 毒に冒された状態でキャラクターの行動が終わるたびに最大HPの1/8のダメージを喰らう。戦闘終了後も継続するが、アイテムや魔法などで回復可能。 |

## 噂システムの注意点

噂システムとは、入手した噂を流してショップやダンジョンを変化させるというモノだ。噂の流布は探偵事務所に依頼して行い、基本的には対象1つにつき1回限り。噂を流した時点で、それに関連する聞き逃しの噂は消えてしまうほか、訂正や取り消しも利かないのだ。1つのイベントをクリアするたびにすべての場所をチェックして、有利な噂を逃さないように！

### 例1・SHOP

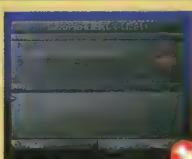


◀噂屋のトロ（横内健太）から「時間城が武器屋」という噂を入手。試しに探偵事務所に依頼して噂を広めてみると……。

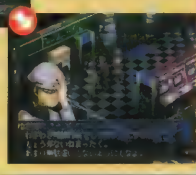


▶画面左側に注目！早速時間城を選択してみると、ショップリストのアイコンが剣のマーク（武器屋）に変化しているぞ。

### 例2・カジノ?



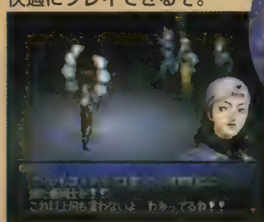
◀『ペルソナ』の密かな楽しみといえばやっぱりカジノ。どの噂を流すかによって、勝ちやすいゲームが変わるようだ。



▶夢崎区のゲームセンター・ムー大陸に入ると、噂通りカジノに！ コインをいっぱい稼いでレアアイテムをもらおう。

### 前作『ペルソナ』との比較チェック

前作との大きな違いは、①3Dダンジョンのクォータービュー化。②ペルソナ召喚が組み合わせ重視からカード枚数重視に。③強力無比な合体魔法の登場。④交渉手段のバリエーション増などが挙げられる。敵とのエンカウントも控えめで、前作よりも快適にプレイできるぞ。





▲こんな所にエルミン学園（前作の舞台）の生徒が!?

◀3人分の拳が相手を襲う。もはや脅迫なのでは？

**カス校白書**

以前からお知らせしているとおり、基本的に噂は"噂屋"から聞くことで噂屋の噂のリストに登録される。しかしなかには一般人の会話から得られるものもあるのだ。たとえばカジノについては、"ムー大陸"でカジノについての噂を聞くことで、初めて噂屋の口から噂の内容を確認することが可能だし、武器屋もしかりだ。つまり、イベントを進ませたからといって、自動的に噂が増えるわけではない。だから一般人との会話で赤く表示された噂には注目。広められる可能性が高いぞ。

# 基礎知識 2 BATTLE バトル

今回は一見複雑に見えるコマンドの解説に加えて、7つの合体魔法の発動条件を公開しよう。『ペルソナ』未経験者は、特にペルソナの意味と成長条件に注意しておくこと！

## 戦闘コマンドチェック

敵とエンカウントしたら、まずは交渉するか戦闘するかを決めること。いざ戦闘になったら（交渉に関しては、次頁を参照）、まずはアナライズを選択して悪魔の防御属性をチェック（一度でも倒せば、ステータスが記録される）。次に作戦→行動設定と選択して、物理攻撃か魔法攻撃を設定する。このとき、相手の防御属性を考えて、有効なモノを優先的に選ぶこと。戦闘開始後は各キャラのHPに注意して、こまめに回復魔法を設定してやると良いだろう。

**■作戦**
キャラクターの設定を変更するコマンドで、右記4つの項目から選択する。

**■戦闘開始**
設定にしたがって戦闘が行われる。途中で操作をしない限りオートバトルが続く。

**■コンタクト**
敵悪魔と交渉に移る。交渉するキャラや人数は、その都度自由に選択できる。

**■アナライズ**
所持魔法や防御属性など、敵のステータスのうち判明しているモノを表示する。

**■退却**
戦闘から離脱する。敵よりもAGIが低い場合は、ほぼ確実に失敗する。

**■行動設定**
右記6つの行動の中から、キャラクターの行動を選択する。

**■行動順変更**
AGIを無視して行動順を入れ替える。（遅いキャラが素早くなるわけではない）

**■合体魔法**
合体魔法の発動条件を、自動、待機、不可の3つの中から選択する。

**■戦闘モード**
一方が全滅するまで戦うか、1ターンごとにコマンドを入力し直すかを選択する。

**■攻撃**
攻撃対象を指定した後、キャラクターが装備している武器で物理攻撃を行う。

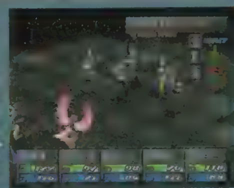
**■ペルソナ**
ペルソナを発動して、選択した魔法を行使する（早い話が魔法攻撃）。

**■アイテム**
アイテムを使う。体力やステータス回復系のアイテムを主に使うことができる。

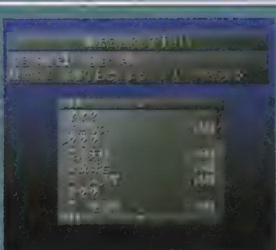
**■P−チェンジ**
複数のペルソナカードを持っている場合のみ、その場でペルソナを変更できる。

**■ステータス**
各キャラクターと降魔しているペルソナのステータスを確認できる。

**■防御**
防御に徹してダメージを軽減する。実際にこのコマンドを使う機会は少ないだろう。



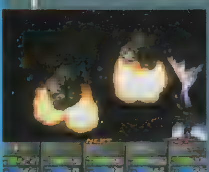
▶キャラのAGIによって、行動順は常に入れ替わる。合体魔法を狙うなら、行動順を設定してやること。



▶ソウルヴィーナスで合体魔法の組み合わせが判る。

## 魔法＝ペルソナ発動

ペルソナは降魔した者の能力に影響を与えるなど、キャラクターと密接な関わりを持っている。しかし、戦闘の際は単純に「ペルソナ」＝「魔法」と考えていいだろう。また、初登場となる合体魔法に関しては注意が必要。過去に1度でも発動した合体魔法はアナライズリストに加わり、発動条件がそろいしだい勝手に使用する「自動」や、条件がそろったとき、プレイヤーがその魔法を使うか否かを選択できる「待機」などの設定ができるようになっている。しかし、未発動の合体魔法の場合、その組み合わせが成立しだい問答無用で発動してしまう。これを防ぐ方法はないので、ボス戦などで魔法の暴発が起こらないよう、ザコ戦でできるだけ多くの組み合わせを試しておこう。



▲魔法を連続してペルソナを育てよう。

### 合体魔法の一例

| 名称 | 条件＆効果 |
|---|---|
| [illegible] | ［相性］剣撃／［追加相性］火炎／［発動条件］①火炎系魔法→②一文字斬り／［効果］敵１体に炎の刃で大ダメージを与える |
| [illegible] | ［相性］剣撃／［追加相性］電撃／［発動条件］①地変系魔法→②一文字斬り／［効果］敵１体に雷の刃で大ダメージを与える |
| [illegible] | ［相性］水撃／［発動条件］①火炎系魔法→②地変系魔法→③水撃系魔法／［効果］敵１体に大ダメージを与える |
| [illegible] | ［相性］火炎／［発動条件］①水撃系魔法→②地変系魔法→③火炎系魔法／［効果］敵１体に大ダメージを与える |
| [illegible] | ［相性］疾風／［発動条件］①疾風系魔法→②疾風系魔法／［効果］敵１体に、術者のTECによるダメージを与える |
| [illegible] | ［相性］火炎／［発動条件］①火炎系魔法→②火炎系魔法／［効果］敵１体に、術者のTECによるダメージを与える |
| [illegible] | ［相性］地変／［発動条件］①地変系魔法→②地変系魔法／［効果］敵１体に、術者のTECによるダメージを与える |

## ペルソナとは……？

ペルソナとは、キャラクターの別人格の1つで、具体的には魔法や特技の担い手となる。



**❶ランク** 上の数値はペルソナの現在のランクを、下の矢印は、あとどれ位で次のレベルに達するかを表している。また、レベルアップボーナスは、キャラクターのレベルアップ時に付加される。

**❷防御属性** キャラクターステータスでも説明したように、ペルソナの防御属性は、降魔しているキャラクターにも影響をおよぼす。また、相性が悪いと降魔すらできないのだ。

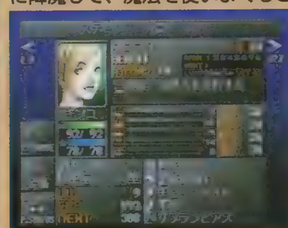
**❸ステータス** 各項目の説明は、前ページを参照。実際の値は、キャラクターとペルソナの平均値となる。

**❹攻撃＆防御力** 前話のキャラクター同様に、それぞれ物理攻撃＆防御、魔法攻撃＆防御能力を表している。今回の攻略範囲ではたいした武器や防具が登場しないので、悪魔からもらえるレアアイテムやアクセサリーなどで補おう。

**❺魔法＆特徴** ここにはペルソナが修得済みの魔法と、詳細な解説が表示される。魔法はペルソナのランクアップによって最大8つまで増えていく。ただし、マジックカードを使えばイレギュラーな魔法が使用可能に！

### ペルソナの成長と相性

ペルソナは魔法を使うことで経験を積む。また、消費SPは魔法の種類に関わらず、キャラクターとの相性によって決まる。新たなペルソナを効率良く育てるには、もっとも消費SPの少ないキャラに降魔して、魔法を使いまくること！



◀消費SPが14のネコマタだが、相性が良いとわずか10になる。



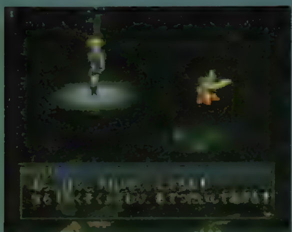


**カス校白書** 合体魔法の発動は上でも述べたように組み合わせが成立しだい自動的に発動するようになっている。たしかに強力な魔法ばかりだが、特定の敵・悪魔に対して逆効果の魔法が発動してしまうという状況もしばしば起こる。そこで役に立つのが、本誌でも説明しているカジノの景品・ソウルヴィーナス。これは名前こそ隠されているとはいえ、魔法の効果と組み合わせの一覧を教えてくれるありがたいものなのだ（一部例外有り）。カジノがオープンしたら、即効でオーブを取りにこよう！

# How to win

## コンタクト術を覚えよう！

コンタクトした悪魔は、1回会話を交わすごとに、喜び、興味、恐怖、怒りという4つの感情の内いずれかを示す。そして、いずれかの感情が最大（3段階）に膨れ上がると、右記のような効果が現れるぞ。前作と違って相手の感情ゲージは表示されないが、悪魔の影の色を見ればどのような感情に包まれたか一目瞭然。しかも、かつて交渉した悪魔に対して同キャラ＆同じ交渉法で対峙すれば、9割方同じ反応を示す。新たな悪魔が出現したら、喜ばせるか、興味をひく交渉法をいち早く見つけ出すことが重要となるのだ。



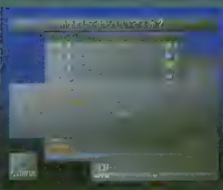
### コンタクトの結果一覧

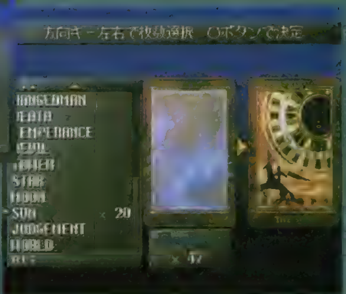
| 感情 | 結果 |
|---|---|
| 喜び | 悪魔と契約可能 |
| | アイテム、お金、情報などを入手 |
| 興味 | タロット入手 |
| | タロット＆フリータロット入手 |
| 恐怖 | 逃亡 |
| | 逃亡 |
| 怒り | バトルに突入 |
| | 悪魔が契約破棄 |

## 基礎知識 3 SUMMON 召喚

ここでは、基本からちょいネタまで、ペルソナの召喚に関する情報を総チェック。タロットをムダ使いしないように、システムを熟知してからペルソナ召喚儀式に入ろう。

### ベルベットルームにて……







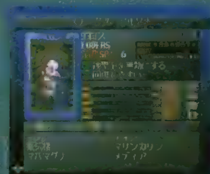
▲ランク[illegible]とってもイイコトが……。

▶フリータロット[illegible]万能カード。悪魔絵師に頼んで好みのアルカナに変えよう。

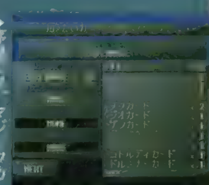
ここでは持ち込んだタロットカードの枚数とアルカナの種類に応じて、新たなペルソナを召喚できる。ただし、召喚できるペルソナにはレベル制限があり、キャラクターのレベル+5レベルまでが召喚可能。ちなみに、ベルベットルームでペルソナを入れ替えると、今までのペルソナはベルベットルームにストックされる。戦闘中にペルソナを変えるつもりなら、忘れずにカードを持ち歩くこと。

### ペルソナに新たな能力を!!

ペルソナ召喚の際にインセンスカードやマジックカードを添えることで、召喚予定のペルソナを強化できるぞ。これは主にステータスがUPしたり、新たな魔法を覚えるというもの。長くつき合うつもりのペルソナなら、ぜひ強化しておこう!!



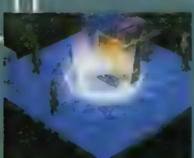
▲覚えないはずの魔法が……。まだ多くの謎が隠されている。



▶序[illegible]マジックカードなのだ。

### 序盤に登場するペルソナ一覧

[illegible]のしめくくりとして、今回の[illegible]クリアレベル9）で入手可能なペルソナを紹介。ちなみに、写真上のLVは、ペルソナのレベルのことだ。



#### ピクシー

アルカナ属性．LOVERS／消費SP 6／攻撃：8／防御．8／魔攻：7／魔防：8［防御属性］疾風系に強く、地変系に弱い



LV 2

魔法
- ディア
- ガル
- コトルディ
- ジオ
- マハガル
- マディア

#### ポルターガイスト

アルカナ属性 DEVIL／消費SP 4／攻撃 8／防御・8／魔攻 5／魔防 6［防御属性］暗黒系を無効化、神聖系に弱い

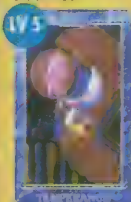


LV 2

魔法
- イルゾーン
- ポズムディ
- ザン
- ラクカジャ
- 突撃

#### ハーピー

アルカナ属性・TEMPERANCE／消費SP 7／攻撃：18／防御16／魔攻：12／魔防・11［防御属性］剣撃＆戦技に強く、飛具＆地変系に弱い

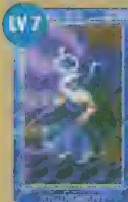


LV 5

魔法
- ひっかき
- ガル
- ザン
- マハガル
- コトルディ
- キラーウインド

#### ファレグ

アルカナ属性 JUDGEMENT／消費SP：8／攻撃 26／防御26／魔攻：15／魔防・15［防御属性］神聖系を無効化、暗黒系に弱い



LV 7

魔法
- アクア
- 二段突き
- マハアクア
- ハマ
- ジオ
- カレントピラー

#### アガートラーム

アルカナ属性．EMPEROR／消費SP 9／攻撃．40／防御 36／魔攻 27／魔防 29［防御属性］地変系に強く、疾風系に弱い

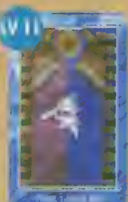


LV 9

魔法
- マグナ
- ドルミナー
- 一文字斬り
- テトラジャ
- プリンパ
- マハマグナ

#### ロビングッドフェロー

アルカナ属性・LOVERS／消費SP 10／攻撃：42／防御．36／魔攻．24／魔防：23［防御属性］地変系に強く、疾風系に弱い

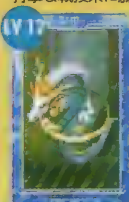


LV 11

魔法
- ポイズマ
- ロックフォール
- マハマグナ
- ドルミナー
- ポズムディ
- マハンマ

#### リュウメ

アルカナ属性 STRENGTH／消費SP 11／攻撃：42／防御52／魔攻：31／魔防．34［防御属性］氷結＆電撃＆核熱系に強く、打撃＆戦技系に弱い

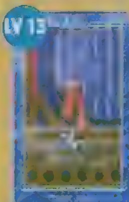


LV 12

魔法
- アクア
- ミラージュブレス
- デカジャ
- ポズムディ
- ブリザードブレス
- サマカジャ

#### スーリヤ

アルカナ属性：SUN／消費SP．12／攻撃．56／防御 50／魔攻30／魔防．31［防御属性］火炎系を反射、水撃系に弱い



LV 13

魔法
- アギ
- マハラギ
- マハガル
- 旋回速弾
- テトラジャ
- アギラオ

#### ネコマタ

アルカナ属性：HERMIT／消費SP 14／攻撃．50／防御 48／魔攻 31／魔防：30［防御属性］神経＆精神系を反射



LV 14

魔法
- マハガル
- ひっかき
- マハマグナ
- 投げキッス
- アクエス

**カス校白書** 悪魔とコンタクトをしていて、せっかく悪魔の喜びをマックスまで上げたのに「契約できないですぅ〜」ってな具合に断られた人は多いのでは？　実は、悪魔と契約を結ぶときには、[illegible]以外に、自分のレベルが目的の悪魔のレベルと同等、もしくはそれ以上じゃないといけないという条件があったのです。これは、『真・女神転生』シリーズの仲魔を作るときの条件と同じ。シリーズを通してプレイしている人は、なんとなく仲魔との交渉を思い出して嬉しいかもしれないですね。



# マップ攻略 マップ付き詳細攻略でストーリー序盤を徹底サポート!!

ゲームの基本を覚えたら、いよいよ本編攻略開始！　攻略第１回目となる今回は、ストーリー序盤「七姉妹学園～春日山高校前半」までを４ページにわたって余すことなく攻略していくぞ。また、各ダンジョンでは全体マップを完全掲載。出現モンスターや入手アイテム、ボス戦攻略など、気になるポイントを徹底チェックする!!　さらに、つまづきやすいポイントもバッチリフォローしているぞ！　これを参考に、本作の魅力を堪能してもらいたい。



◀基本は情報収集。とにかく歩き回れ!!

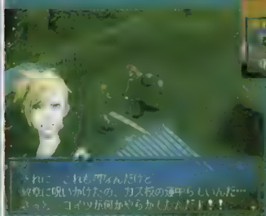
## 七姉妹学園 学園内を探索し冴子先生を捜そう!

まず、ゲーム開始から主人公の名前入力が終わると、男子生徒が話しかけてくる。この生徒は「冴子先生がお前（主人公）を捜している」と教えてくれるので、さっそく学園内を探索して冴子先生を捜そう。いったん３Fまであがり、冴子先生の居場所を確認。最終的に駐輪場へ行けばイベントが発生する。先生を見つけて話をすれば終了という簡単なイベントだが、ここでの情報収集も大切。セブンスの生徒たちからは、物語の核となる重要な話を聞くことができるぞ。さらに、２Ｆと３Ｆでは、アイテムも入手できるのだ。



▲マップ上での基本操作を覚える意味も含め、学校内をいろいろ歩き回ってみよう。





▲学園内にいる全員と会話していくと、何やら意味深な情報も…。

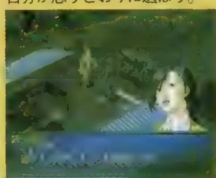


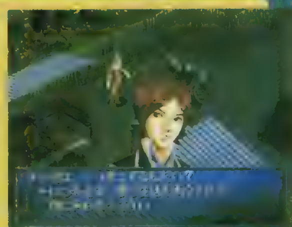
◀駐輪場でのイベントでは、早くもリサが仲間になってくれるぞ。

### CHECK POINT 進学か、それとも就職か？

駐輪場で冴子先生と会話するイベントでは、主人公の進路希望を決める選択肢が発生する。実は、どの選択肢を選ぶかでスマル・プリズンでのイベントの内容が若干変化するぞ。気になる人はいろいろ試してみよう。

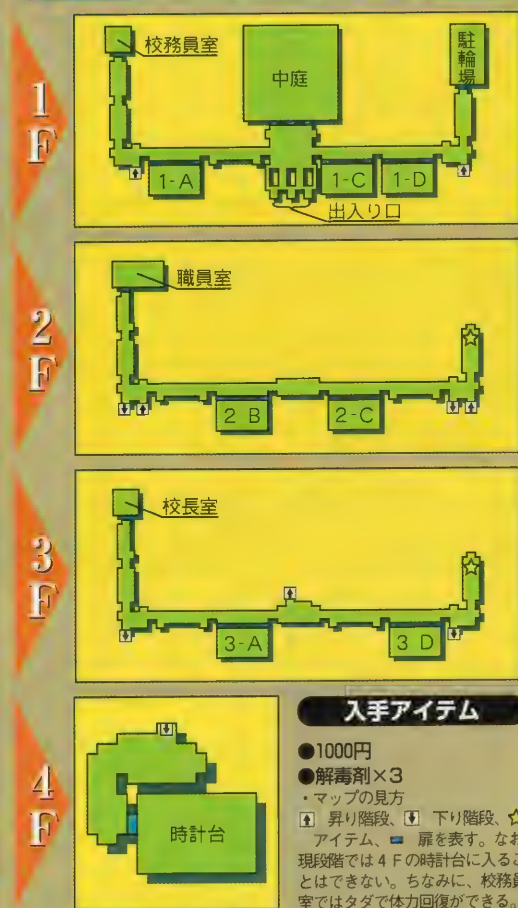
▼選択肢は幾重にも分岐するぞ。自分が思うとおりに選ぼう。





▲もしかすると、この選択肢がほかの要素にも関わってくる可能性も…。

### 七姉妹学園全体MAP




#### 入手アイテム

●1000円
●解毒剤×３

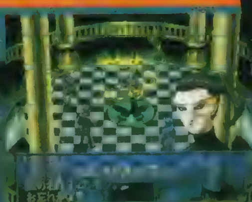
・マップの見方
昇り階段、下り階段、☆アイテム、扉を表す。なお、現段階では４Ｆの時計台に入ることはできない。ちなみに、校務員室ではタダで体力回復ができる。

## スマル・プリズン ついにペルソナ発動!! そして、ジョーカーが…

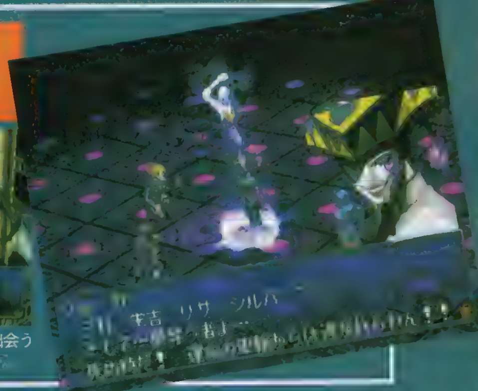
七姉妹学園でのイベントが終わると、スマル・プリズンに場面が切り替わる。ここでは、主人公と三科栄吉との出会いが描かれ、さらに主人公とリサのペルソナが発動するという重大なイベントが起こるぞ。そのあとも、フィレモンとの出会いやジョーカーの登場など、驚きの真実が次々に明らかになっていく。ちなみに、ここでのイベントはほぼ自動的に進行するので、プレイヤーがすべきことはない。イベントが終わったら螺旋階段をあがって外に出て、次の目的地であるカメヤ横丁へ向かおう。

▼栄吉の力に共振するかのように主人公たちの力も目覚める!!





▲夢の中でフィレモンに出会う3人。そして、このあと…。





**カス校白書** マップの視点に関してひと言。このゲームでは、ダンジョン内で小部屋などから外に出ると（たとえばセブンスの教室など）必ず北が上になってしまう。特に似たような景色をした校内では、迷ってしまうこともあるハズ。小部屋などに入る際は、今自分がどの方向に進んでいるのかしっかりチェックしてから入るようにしよう。もしくは、常に北を上にした視点でダンジョンを移動することをオススメするぞ。ちなみに、本誌某編集Mはセブンスで１－Ｃを出たあと、何度も昇降口を見たとか……。

# カメヤ横丁

## 噂を流してラーメンしらいしで武器をGET!

ラーメンしらいしに入ったら、店のカウンターにいる〝ただしくん〟と話そう。すると、同じ町内にある葛葉探偵事務所に入れるようになるぞ。そして、事務所で所長と話して噂を流せば、ラーメンしらいしで店長から武器がもらえる。

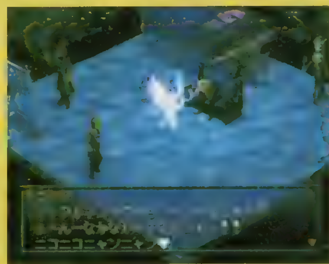




▲カメヤ横丁は平坂区の北西にあるぞ。
▶所長と話して「ラーメン～」の噂を流そう。

### CHECK POINT ショップ街で武器、防具アイテムを買っておこう!

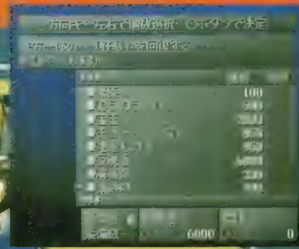
スマル・プリズンを出ると、街を自由に移動することが可能になる。このあと行くことになる七姉妹学園では悪魔が出現するので、今のうちに装備品や回復アイテムなどを買っておこう。また、情報収集も兼ねて街の人々と会話しておくといい。ちなみに、サトミタダシはどの地区でも品ぞろえは同じ。ダンジョンに向かう際は、ぜひお店を利用しよう。



▶セブンスである程度タロットカードを集め、ペルソナを召喚してもいい。



▶カメヤ横丁で装備品を買おう。



▲ステータス異常を回復するアイテムは必須。

**サトミタダシ**

| アイテム名 | 価格 | 効果 |
|---|---|---|
| 傷薬 | 100 | 味方1人のHPを30回復 |
| ガラガラドリンク | 500 | 味方1人のHPを200回復 |
| 宝玉 | 2000 | 味方1人のHPを全回復 |
| チューインソウル | 850 | 味方1人のSPを100回復 |
| 地返しの玉 | 950 | 瀕死状態を回復(HP少量回復) |
| 反魂香 | 6000 | 瀕死状態を回復(HP全回復) |
| 解毒剤 | 200 | 味方1人の猛毒を回復 |
| 鎮静剤 | 200 | 味方1人の凶暴を回復 |
| パッチリG | 350 | 味方1人の睡眠、幻影を回復 |
| 大幣 | 300 | 味方1人の憑依を回復 |
| 懸賞マガジン | 750 | 懸賞に応募できる |

# 七姉妹学園

## ハンニャ校長を探し出そう!

校長室へ行くと舞耶とゆきのが仲間になり、そのあと学園内のエムブレムが記された時計を壊すことに。時計は1F～3Fの教室にあるので、すべて破壊しよう。すると、今度は職員室にある時計を壊すことになる。そして、最後に校務員室で〝時計台の鍵〟を入手。時計台に行くとイベント後にボス戦に突入するぞ!



▶職員室の時計は箱に乗って○ボタンを押せば破壊できる。
▼校務員[illegible]に話しかけるとイベントが進行し鍵が手に入るぞ。

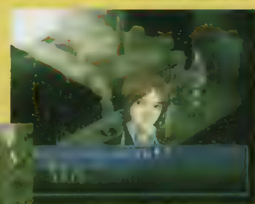




▲時計台の中に入るとハンニャ校長が現れる。直前で必ずセーブしておくこと。

### CHECK POINT ハンニャ校長の生死やいかに!?

ハンニャ校長を倒すと、時計台に1人の女生徒が現れる。このとき、「校長は生きているか、死んだのか」と質問され、選択肢が発生するぞ。あえて、どちらを選べとは言わないので、とにかく好きな方を選ぼう。だが、もしかするとあとの展開に影響するかも…。





▲普通に考えたら、あの校長が死ぬとは思えないよね(笑)。
◀選んだ選択肢の内容が現実になってしまうのだ。

### 対ボス攻略 VSハンニャ校長

HP、攻撃力ともに非常に高く、かなり手強い。特にペルソナを召喚した攻撃は脅威的。ダメージを受けたら、すぐに回復させよう。あとは、とにかく合体魔法を連発して早めに倒すこと。

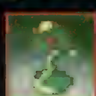


▶最低でもレベル4は必要。

### 出現悪魔

いよいよ始まった悪魔との戦闘。ここではセブンスに登場する悪魔を紹介!!

**表の見方**
表内では上から各悪魔が属するアルカナカードの種類、悪魔の名称、レベル、最大HP、個性の順番に表記している。ちなみに、弱点や落とすアイテムなどは下の解説をチェックしてほしい。



TOWER
**スライム**
Lv.1 HP9
愚か

悪魔の中で最も弱い部類に入る。火炎系に弱いので、アギなどの魔法で対応しよう。また、ハマなどの魔法も有効。ただし、消化液は猛毒の効果を持っているので、念のため解毒剤を買っておこう。



DEVIL
**ゴースト**
Lv.1 HP10
陰気、愚か

能力は低いが、剣撃以外の物理攻撃はいっさい通用しない。それ以外に気をつける点はないので、魔法を中心に戦えば簡単に倒せるぞ。ちなみに、倒すと解毒剤を落とす。レアアイテムはなし。



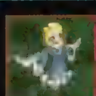
DEVIL
**ポルターガイスト**
Lv.2 HP14
弱気、陰気、愚か

まれに、自爆して全体にダメージを与えることがある。しかも、威力がそこそこ高いので、受けたらすぐに回復すること。神聖系の魔法に弱いので、ハマを使って攻めるといいだろう。



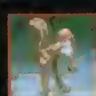
LOVERS
**ピクシー**
Lv.2 HP16
強気、陽気

攻撃力は低いが、ディアを使って味方のHPを回復してしまう。戦闘が始まったら真っ先に倒してしまおう。倒すと落とすサフランヒアスは、この時点では重宝するのでぜひ拾っておきたい。



MOON
**ナイトメア**
Lv.3 HP25
弱気、陰気、愚か

剣撃以外の物理攻撃はすべて無効。神聖系の魔法に弱いので、ハマが効果的だ。また、睡眠や混乱といったステータス異常の魔法を使うので、回復のための魔法やアイテムは必須。



HERMIT
**ラタトスク**
Lv.4 HP24
高慢、愚か

疾風系に弱く、地変系に強いのが特徴。ほかの悪魔よりも若干攻撃力が高いが、特に注意するほどではない。残りHPに注意しながら、直接攻撃や魔法を使って速攻で倒してしまおう。



HANGEDMAN
**グザファン**
Lv.3 HP21
強気、陽気

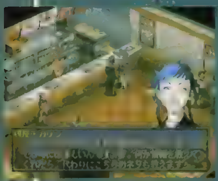
直接攻撃をメインに攻めてくるが、たまにアギを使ってくる。このことからわかるように火炎系の攻撃に強いぞ。逆に水撃系に弱いので、アクアを使えば一撃で倒せるはずだ。

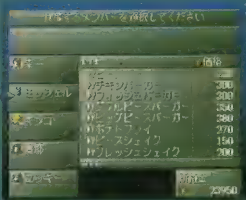
**カス校白書** 1
本作の特徴は、主要キャラから街の人に至るまで、ことこまかにキャラ立てがされていること。このことを象徴するのが、噂をばらまいたあとに変化する街での会話や、店員や店の客との会話だ。ストーリー[illegible]セブンスの校務員室での会話。校務員室入口脇のダンボール箱を調べると、縄とロウソクが見つかる。それに対する彼のメッセージは皆の意見を代弁してます。

# ピースダイナー

## 噂屋チカリンから情報を聞き出そう!

夢崎センター街の中にあるピースダイナーに入るとイベントが発生。次の目的地が同じ区内にあるゾディアックだとわかるので、さっそく向かおう。





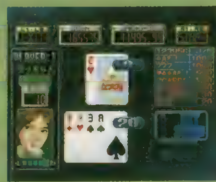
▲チカリンからは噂話を聞くことができるぞ。
▶ここでは食事ができるので、ぜひ活用しよう。

# 寄り道タウンMAP in夢崎区

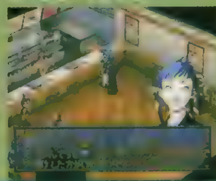
この[illegible]には、夢崎センター街のほかにもいろいろな[illegible]があるぞ。中でもムー大陸は「ムー大陸でカジノを…」という[illegible]を流せば、カジノで[illegible]るようになるのだ。



▲[illegible]



▲[illegible]



## 夢崎区ショップリスト

### TONY'S SHOP

| アイテム名 | 価格 | 防御力 |
|---|---|---|
| 蒼白の髪飾り | 350 | 0 |

### anima mundi

| アイテム名 | 価格 | 防御力 |
|---|---|---|
| カジュアルシャツ | 500 | 1 |

### PEACE DINER

| メニュー | 価格 | 効果 |
|---|---|---|
| ピースバーガー | 230 | VIT+3 |
| チキンバーガー | 300 | VIT+4 |
| フィッシュバーガー | 300 | TEC+4 |
| ダブルピースバーガー | 350 | TEC+3 |
| ビッグピースバーガー | 380 | AGI+8 |
| ポテトフライ | 270 | AGI+8 |
| ピースシェイク | 150 | STR+5 |
| フレッシュシェイク | 200 | STR+1 |

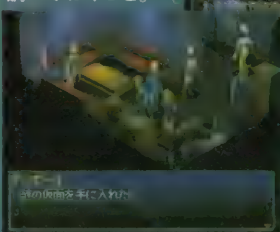
# ゾディアック

## 秘密クラブで杉本と対決!!

1Fのクラブに入るとイベントが発生して、1人先走った栄吉はパーティから抜けてしまう。そのあとを追って3Fに着いたら、東側にあるスタッフルームで段ボールの中から"謎の仮面"を手に入れよう。これを入手しないと、3Fの奥にある秘密クラブに入ることができないぞ。また、2Fの通路にある宝箱も必ず調べておくこと。



▲2階にはトリッシュの泉があるので、もしものときは利用しよう。値段は法外だけど…



◀この段ボールを調べると謎の仮面が手に入るぞ。あとは秘密クラブまで一直線だ。

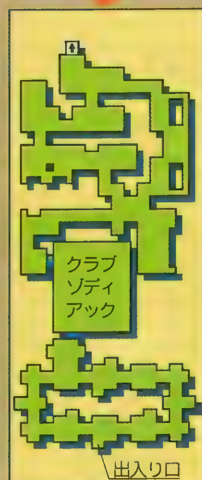
### CHECK POINT 栄吉を助ける? 見守る?

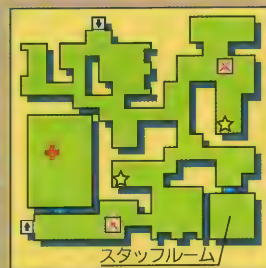
秘密クラブのイベントでは選択肢が発生する。その内容は栄吉を「助ける」か「様子を見る」の2択で、選んだあとの結果は見てのお楽しみ。さあ、どっちを選ぶ?



▲このイベントでは栄吉の漢気あふれる一面を見ることができる。

### ゾディアック全体MAP







**入手アイテム**
- ●フリータロット×1
- ●傷薬×3

・マップの見方
✚:トリッシュの泉、☒:ダメージゾーンが初登場。なお、マップ上でのダメージゾーンは水溜りのようになっている。

### 対ボス攻略 VS杉本

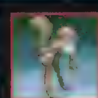
威力が高いうえに全体を攻撃するマハアクアとグライが非常にやっかい。メディアを使えるようにしておかないと苦戦はまぬがれない。また、火炎系に弱いので、タワーインフェルノなどの合体魔法を中心に攻めていこう。目標レベルは7でペルソナのランクも5以上が理想的。



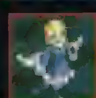
▲魔法を使われたら行動順番を変えて即回復。

### 出現悪魔

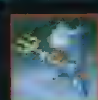
全体的に火炎系と神聖系に弱い敵が多いので、アギやハマが重宝するぞ。



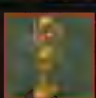
**HERMIT ラタトスク**
Lv.4 HP24
高慢、愚か



**MOON ナイトメア**
Lv.3 HP25
弱気、陰気、愚か



**HANGEDMAN グザファン**
Lv.3 HP21
強気、陽気



**TOWER ブロブ**
Lv.5 HP36
愚か

基本的な能力はスライムと同じで、神聖系に弱い。ハマが良く効くので、どんどん使っていこう。あとは、猛毒の効果を与える消化液とポイズマにだけ注意して戦えば敵ではない。



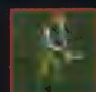
**TEMPERANCE ハーピー**
Lv.5 HP35
高慢、賢い

主に疾風系の魔法で攻撃してくる。剣撃と戦技系に弱いので、直接攻撃で攻めるのが1番オススメ。ディアも使うので、回復されないうちに倒してしまおう。たまに、鎮静剤を落とすことがある。



**ZOMBIE ゾンビDJ**
Lv.4 HP47
新しもの好き

攻撃力が高いので、最初に倒した方が得策。ゾンビというだけあって火炎系と神聖系に弱く、この2の属性を持つ魔法で攻撃すればほぼ一撃で倒せるぞ。ちなみに、ゾンビはコンタクトには応じない。



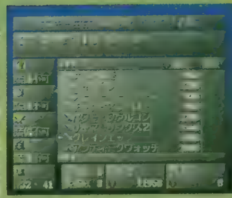
**ZOMBIE ゾンビジャンキー**
Lv.5 HP51
支離滅裂

ゾンビDJよりも攻撃力は高いだけで、攻略法はまったく同じ。アギやハマなどの魔法で攻撃しよう。3~5体と集団で出現することが多いため、全体魔法などを覚えておくと楽に戦えるぞ。

**カス校白書** ダンジョン[illegible]で[illegible]になるのが、やはりアイテム。本作ではダンジョンでたくさんのアイテムを手に入れることができるぞ。ここで[illegible]しておきたいことが1つ。本作のアイテムボックス(宝箱のこと)は、ダンボール箱だったり、ゴミ箱だったりと、ダンジョンによってその形状が異なっている。なかには背景にまぎれて、大変見つけにくいものもあるのだ。ダンジョンを歩く際は、△ボタンで見られるマップ画面をよく見て、宝箱がないかどうか(?マークで表される)しっかりチェックしよう。

## 寄り道タウンMAP in蓮華台

ロータスにショップ街があるほか、蓮華台公園には情報屋のトクさんがいるぞ。また、「[illegible]の[illegible]〜」の噂を流して情報に投資すれば、シルバーマン氏に[illegible]が届くので、覚えておくといい。そして、アラヤ神社では女の子の[illegible]の噂が[illegible]のだが……。







### 蓮華台ショップリスト

**時間城**

| アイテム名 | 価格 | 攻撃力 |
|---|---|---|
| 武士の脇差 | 800 | 10 |
| ソードブレイカー | 1000 | 12 |
| ハードケース | 780 | 10 |
| ボクシンググローブ | 820 | 10 |
| アストラファルコン | 1000 | 12 |
| リャマリンクス | 1300 | 14 |
| 剃刀鶴 | 1500 | 16 |
| アンティークウォッチ | 2000 | 0 |

**ROSA・CANDIDA**

| アイテム名 | 価格 | 防御力 |
|---|---|---|
| カウボーイヘッド | 300 | 3 |
| 安全帽 | 450 | 4 |
| 練革の面具 | 500 | 4 |
| ハードジャケット | 450 | 4 |
| セーフティスーツ | 550 | 5 |
| カウボーイブーツ | 300 | 3 |
| 安全靴 | 420 | 4 |
| レディースメイル | 650 | 6 |

## 寄り道タウンMAP in平坂区

知ってのとおりカメヤ横丁や春日山高校、スマル・プリズンがある区域。なお、[illegible]ビルとハイツ平坂に入ることはできない。



### 平坂区ショップリスト

**ラーメンしらいし**

| アイテム名 | 価格 | 攻撃力 |
|---|---|---|
| ミセリコルデ | 450 | 4 |
| レイピア | 1700 | 16 |
| スタンダードケース | 500 | 5 |
| クラシックケース | 1650 | 16 |
| 革のグローブ | 480 | 4 |
| 角手 | 1770 | 16 |
| コルトポニー | 750 | 8 |
| ワルサー・P99 | 1900 | 18 |
| フェイチャー | 900 | 10 |
| ヴェリトウム | 2200 | 20 |

| メニュー | 価格 | 効果 |
|---|---|---|
| 醤油ラーメン | 500 | AGI+5 |
| 味噌ラーメン | 600 | VIT+2 |
| 野菜ラーメン | 700 | TEC+1 |
| チャーシューメン | 700 | VIT+4 |
| ラーメンセット | 900 | STR+2 |
| ミックスラーメン | 800 | AGI+7 |
| 超激辛ラーメン | 780 | STR+3 |
| 特製白石ラーメン | 600 | VIT+8 |

**がってん寿司**

| メニュー | 価格 | 効果 |
|---|---|---|
| まぐろ | 300 | TEC+2 |
| いか | 300 | AGI+6 |
| 甘エビ | 400 | VIT+2 |
| あなご | 400 | AGI+1 |
| うに | 500 | TEC+4 |
| いくら | 500 | STR+4 |
| えんがわ | 400 | TEC+8 |
| びんどう | 400 | VIT+3 |

**東亜ディフェンス**

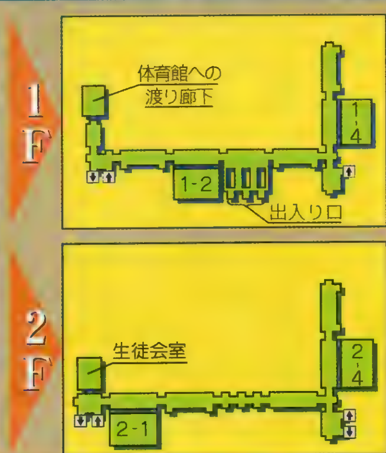
| アイテム名 | 価格 | 防御力 |
|---|---|---|
| カウボーイハット | 300 | 3 |
| 金編みハット | 580 | 5 |
| ハードジャケット | 450 | 4 |
| チェインメイル | 850 | 8 |
| カウボーイブーツ | 300 | 3 |
| 金編みタイツ | 550 | 5 |

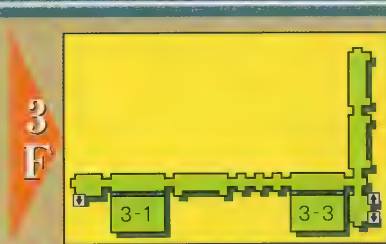
# 春日山高校（前半）

## 生徒会室へ行こう！

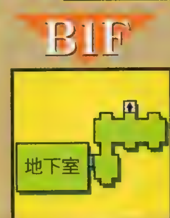
春日山高校前半の目的は、生徒会長の居場所を見つけること。２Ｆにある生徒会室に行けば目的を達成できるが、その前に各教室を回ってみよう。また、このあたりで新しいペルソナを召喚してみてもいいだろう。

### 春日山高校全体MAP




B1F




**入手アイテム**

なし

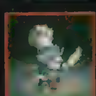
七姉妹学園と同じような構成で、まず迷うことはないはず。宝箱もないので、ひと通り情報を入手したらイベントを進ませよう。ただ、次の目的地である防空壕は長期戦となるので、しっかり準備を整えておくこと。

### 出現悪魔

アルカナカードの種類がそれぞれ違うので、カード集めに最適の場所だ。

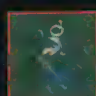


**TEMPERANCE ハーピー**
Lv.5 HP35
高慢、賢い



**HANGEDMAN ニスロク**
Lv.10 HP72
短気、強気、陽気

このダンジョンに出現する悪魔の中では1番強い。とくに、マハラギが強力なので、もし使われたらすぐにメディアで回復しよう。全体を混乱させる錯乱の舞踏にも注意すること。ちなみに、弱点は水撃系の攻撃。



**JUDGEMENT ファレグ**
Lv.7 HP57
高慢、賢い

落とすアイテムはガルカードで、レアアイテムはなし。神聖系をすべて無効化するが、暗黒系に弱いぞ。攻撃力が若干高く、二段突きで攻撃されると結構なダメージを受けるので、こまめに回復しよう。



**STAR アガシオン**
Lv.8 HP66
弱気、陽気

別種族の悪魔と一緒に出現することが多く、火炎系の魔法をよく使って攻撃してくる。水撃系に弱いので、アクアなどの魔法が効果抜群。HPがそれほど高くないので、意外にあっさり倒せるぞ。



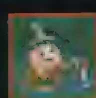
**STRENGTH アペプ**
Lv.9 HP67
強気、賢い

とにかく攻撃力と防御力が高い。防御力の低いキャラは防御に徹して、ほかのキャラで攻撃するように心がけよう。また、その際はアギなどの火炎系の魔法がオススメ。魔防が低いので大ダメージを与えられるぞ。



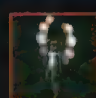
**LOVERS パック**
Lv.6 HP48
強気、陽気

疾風系の攻撃は禁物。ガルやザンなどで攻撃すると反射されて、逆に自分がダメージを受けることになるぞ。まれに逃走することもあるので、早めに倒すのが吉。ブリンパの魔法を使うのがやっかい。



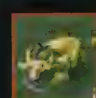
**DEVIL ファントム**
Lv.6 HP44
高慢、陰気、愚か

ゴーストのパワーアップ版。剣撃以外の物理攻撃を無効化し、ジオやマーフイを使う。能力は決して高くないが、集団で出現することが多いので油断は禁物だ。剣撃と、神聖系の攻撃に弱い。



**MAGICIAN エンプーサ**
Lv.7 HP55
強気、賢い

神聖魔法に弱く、暗黒系魔法が無効。ブフやアクアなど水、氷系の魔法を使いこなす。攻撃力も高く、防御力もそこそこあるので、剣で攻撃するよりは、弱点を突いて神聖魔法で攻めるといいだろう。



**CHARIOT オーガ**
Lv.8 HP72
短気、愚か

ただでさえ防御力が高いうえに、ラクカジャでさらに防御力を上昇させる。直接攻撃でのダメージはほとんど期待できないので、全員に魔法を使わせて1体ずつ確実に倒していくのが最善策と言える。

**カス校白書**

時間城やロサ・カンディータでは、店の品ぞろえや売っている商品の値段などが噂によって変化する。上で紹介している商品は、普通を選んだ場合のものだ。今回はスペースの関係で１つのパターンしか紹介していないが、高価な場合は価格帯が今より￥100〜200高くなり、攻撃力はプラス１〜２になる。安価な場合はやはり￥100〜[illegible]安くなるが、攻撃力は−1〜2されてしまう。つまり、お金があるなら高価なものを選んだ方が戦闘が楽になるといえる。ただし、[illegible]はそれほどしないけれど

ペルソナ2 罪

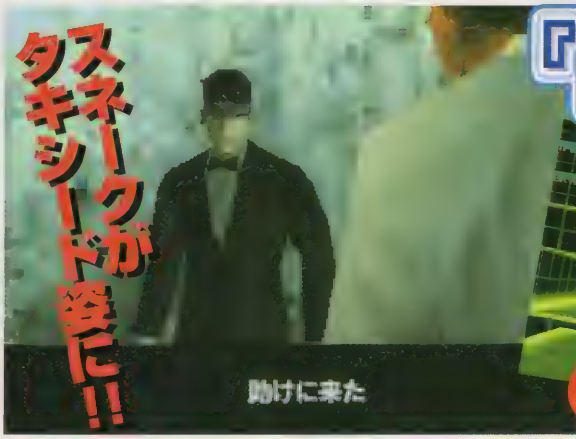
# メタルギア ソリッド インテグラル

『インテグラル』に隠された極秘情報を一挙に大放出！　攻略のヒント付きで徹底紹介するぞ!!

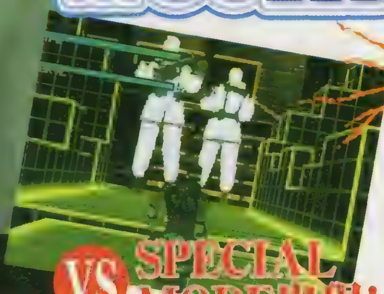
**発売中** 3D・ACT　▶¥4,980（CD3枚組）▶コナミ　▶MC（1ブロック）、PS（3ブロック）、AC（DS対応）

**PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

いや〜　スゴイっす。本編クリア後に出現する隠し要素はたくさんあるし、VR TRAININGも全部で300ステージあったりと　とにかく豪勢に生まれ変わった『インテグラル』。とくに、専用のディスク1枚に収められたVR TRAININGは最高におもしろいっす！　探偵気分で犯人を捜す「MYSTERY」や、奇妙なステージばかりの「NG SELECTION」はハマることうけあいです。かなり長い間、楽しめますよ。（さすらいの傭兵）




スネークがタキシード姿に!!



VS SPECIAL MODE出現！

## 『MGSI』シークレット情報 イッキにまとめて大攻略！

発売後、多くの反響を呼んだ『メタルギア ソリッド』（以下『MGS』）。そのアメリカ版をベースに作られたこの『メタルギア ソリッド インテグラル』（以下『MGSI』）は、さまざまな隠し要素が追加されたり、ディスク3枚組になるなど、オマケ要素が充実。まさに、『MGS』の完璧版といえる内容になっている。そこで今回は、本作に隠された新要素を完全公開！　その出現条件&攻略のヒントを教えるぞ。

### 「インテグラル」だけの7大隠し要素大公開！

本編中と本編クリア後に出現する隠し要素がこの7つ。すべて出現させよう。

### 1 デモシーンがいつでも見られる

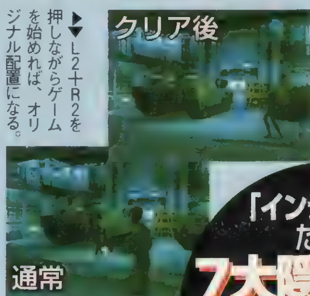
ゲームをクリアすると、SPECIALの中に「DEMO THEATER」が追加される。このデモはメリル編とオタコン編の両方を見ることが可能だが、プレイヤーがクリアしたものでなければ見ることはできないぞ。




◀エンディングまで、ストーリーに沿ってデモが流れる。

### 2 敵の配置が変化！

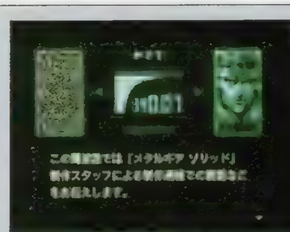
『MGSI』のクリアデータがある状態でニューゲームを開始すると、敵の配置が異なるものになるのだ。




▶▼L2+R2を押しながらゲームを始めれば、オリジナル配置になる。

### 3 ボツBGMを聞こう

戦車戦以外での雪渓谷、ウルフ戦後の通信棟への通路、ウルフ戦前後の通信棟奥の大雪原で、無線機の140.66にアクセスすると、ボツBGMを聞くことができる。



◀ボツBGM以外に、140.07でスタッフの声が聞ける。

### 4 迫力の視点で楽しめる！

本編をクリアすると、「SPECIAL」の中に「1P VIEW MODE PLAY」が追加される。これは主観でプレイできるモードで、スネークの視点でゲームを楽しめるのだ。



▶通常は見下ろし視点だ。

◀主観ボタン(△)を2度押しで主観視点固定に！

### 5 ナオミとメイ・リンを激写せよ！

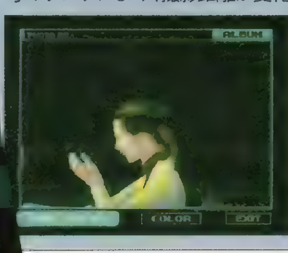
本編をクリアすると、VRディスクの「EXTRA」に「PHOTOGRAPHING」が追加される。ここでは、本編中のアイテム「カメラ」でメイ・リンとナオミの写真を撮れるぞ。ただし、クリア後の称号のランクにより、撮影距離が変化する。



◀前後左右、さまざまな角度から被写体を撮ろう。



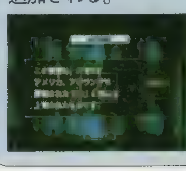

ナオミのうなじを狙え！




◀撮った写真は「EXTRA」内の「ALBUM」で見られる。

### 6 VRで映像特典がが見られる！

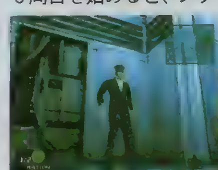
VR達成率が45%と75%に達すると、「EXTRA」内の映像特典に新たな映像が追加される。



◀どれも貴重な映像ばかり！　必見だ。

### 7 コスチュームチェンジ！

ソリッドがコスチュームチェンジするという、『MGS』でもあった隠し要素。今回も、その要素は健在だ。しかも今回は、ソリッド以外にメリルの服装もチェンジするぞ。条件は、『MGS』同様「メリル編」と「オタコン編」の両方をクリアすること。これらの条件を満たして3周目を始めると、ソリッドがタキシード姿に、メリルがスニーキングスーツ姿になる。





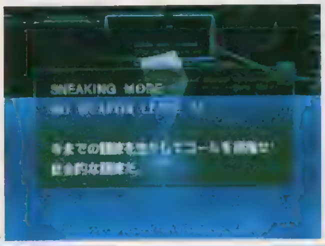
▲▶タキシード姿で潜入するとは、007もビックリなシチュエーションだ。

# ～全300問の難問がキミを待つ！～ VR TRAININGを大攻略！



すべての任務を完了せよ！

ディスク1枚に収録され、圧倒的にボリュームの増えたVR TRAINING。『MGS』でも好評だったこのモードだが、今回はトレーニング以外に、パズル性に富んだものから実戦的なものまで、さまざまなモードが用意されている。『MGS』をプレイした人も十分楽しめる内容になっているのだ。




▶難問奇問が大集合。本編で培ったテクを生かして、すべての問題に挑戦せよ。

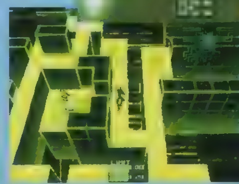
## VRをプレイする前に覚えておきたいポイント

### ポイント1 スネークのアクションをマスターせよ！

VRをプレイする際にもっとも重要なのは、ソリッドのアクションを完全に把握すること。主観やビハインドを使った周囲の状況の確認や、ホフクによる狭い空間の移動など、さまざまな動きを駆使しないと、ステージをクリアすることはできないぞ。中でも『MGS』の隠しアクションであった〝走り撃ち〟（銃器系の武器装備中に⊗ボタンを押しながら◎ボタンを押す）は重要。これを使わないとクリアできないステージもあるのだ。



▶敵を背後から捕まえ、所定の位置に運ぶ場面も出てくる。



◀ホフクを使って、雪面に足跡を付けずに移動することも。

### ポイント2 地形、トラップをしっかりチェック

VRモードに登場するステージは、複雑なものが多い。また、シンプルなステージでも、地雷が仕掛けられていたり、監視カメラが設置されていて思うように動けないなどといったシチュエーションが多々ある。VRをプレイする際は、敵やトラップなどの配置の確認や、ステージがどのように構成されているかを知ることが最重要項目となるのだ。基本的にVRは時間制限無しのPRACTICE（練習）が用意されているので、そこでじっくりステージの確認をするようにしよう。

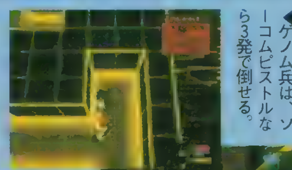


▶監視カメラやサーチライトが、行く手を阻む。

◀低い出っ張りでも、しゃがんで身を隠すことができるぞ。

### ポイント3 武器の特徴を覚えておく

ゲーム本編でもいえることだが、武器の性能やその特性を知ることも大切。特にVRでは、所持している武器や弾数があらかじめ決まっている場合が多い。つまり、中にはムダ弾が一切使えないというキビしいステージもあるのだ。VRの中には、ゲームに登場する武器を使うモード、「WEAPON MODE」が用意されている。ここでしっかり武器の性能を把握しておこう。



◀ゲノム兵は、ソーコムピストルなら3発で倒せる。



▶ニキータ弾は、傾斜を登らせて誘導することが可能。



▲ゲノム兵に付けることができるC4爆弾。このテクも多用する。

## 全300ステージの出現条件＋攻略だ！

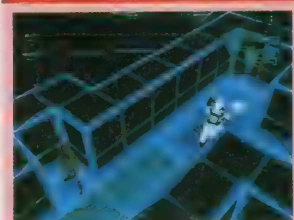
VRには、全部で12種類のモードがある。それぞれの出現条件と、クリアするためのコツを伝授するぞ！

### SNEAKING MODE NO WEAPON

PRACTICE & TIME ATTACK

出現条件
PRACTICEは初期状態でプレイ可能
TIME ATTACKはPRACTICEクリア後に登場

『MGS』にもあったこのモード。その名の通り、武器を持たずにソリッドの身ひとつで全部で15あるステージをクリアしていくことになる。ここで必ず押さえておきたいことは、敵の視界について。基本的に敵兵は視界にさえ入らなければ、背後を通りすぎようが何をしようがこちらの存在に気付かないのだ。それ以外にも、センサーはタバコでその軌道を確認することができるということ、監視カメラはダンボール箱をかぶっていればやり過ごせる（ただし移動しないこと）ということを知っていればクリアできるだろう。





▲▶ソリッドの基本的な動きをここで押さえておこう。特にTIME ATTACKでは、敵の後ろを走り抜けるなど大胆な行動をとることも大切だ。

### SNEAKING MODE SOCOM

PRACTICE & TIME ATTACK

出現条件
NO WEAPONのPRACTICE全クリアでPRACTICEが登場
SOCOMのPRACTICE全クリアでTIME ATTACKが登場

ソーコムを初めから持っている状態でゲームが始まる。ステージ構成は基本的にNO WEAPONと同じだが、目的は敵の監視に見つからないこと&敵兵を倒す、ということになっている。ソーコムは一度敵に照準を合わせると、その敵が動いていても、プレイヤーがソリッドを動かさない限り自動的に照準を合わせ続ける。その特性を利用し、すばやく敵を捕捉、弾を撃ち込もう。また、この攻略で気を付けるのは敵を倒す順番。何度もPRACTICEに挑戦して、どの敵が一番初めにソーコムの射程に入るか、もしくは倒すといいかを練習しよう。





▲◀TIME ATTACKには弾数制限がある。

## WEAPON MODE

PRACTICE & TIME ATTACK

出現条件
PRACTICEは初期状態からプレイ可能　TIME ATTACKはそれぞれの武器のPRACTICEクリア後にプレイ可



◀障害物と障害物の間に爆弾を置き、まとめて破壊。

ソーコムからスティンガーまで、8種類ある武器の練習が可能。武器それぞれに5つずつのステージが用意されており、ステージのクリア方法も各武器にあったものとなっている。敵との戦闘はなく、障害物の破壊が最終目的だ。

ちなみに、障害物を狙うための秘訣をここで伝授しよう。それは、向きの調整に主観視点を使うこと。目標物を目の前に置き、視点を主観に変更。あとは左右の視点移動で目標物を中央におけばOK。楽に捕捉できるぞ。



◀移動する障害物の場合、移動先を想定して弾を発射せよ。

## ADVANCED MODE

PRACTICE & TIME ATTACK

出現条件
SNEAKING MODEのNO WEAPON全PRACTICE&WEAPON MODEの各PRACTICEクリアでPRACTICEが、ADVANCED MODEの各武器PRACTICEクリアでTIME ATTACKが登場

WEAPON MODEの上級者向けともいえるトレーニングモード。各武器ごとに5つのステージがあり、WEAPON MODE以上に難度が高く、テクニカルなものが多数用意されている。また、今回は敵兵を倒すことが全編の共通する攻略目標となっているぞ。このモードで重要なのは、地形に隠れて敵が接近してくるのを待ち構えたり、壁叩きなどで敵を誘導する必要があるということ。また、1人の敵兵を倒して、続いて様子を見にきた別の敵兵を倒すといった速攻な攻めも効果的だ。TIME ATTACKの場合、時間制限以外に、弾数の制限などもあるので注意しよう。



◀敵兵のあとを追跡し地雷原を突破。地雷を拾い兵士を倒す。



▶段差を利用し、ニキータ弾を壁の上段へ誘導。敵兵を倒せ。

## 1MIN BATTLE VS TARGET

出現条件
NO WEAPONはSNEAKING MODEのPRACTICE全クリアで登場
各武器はWEAPON MODEの各武器全PRACTICEクリアで登場

1分の間に次々と現われるターゲットを破壊するというトレーニング。ステージごとに目標破壊ターゲット数が決まっており、それさえクリアできればOKだ。ただし、ターゲットは、一定の規則に従い上下に移動したり、壁に姿を隠したりする。この規則性を見極めることこそ、このモードをクリアするための必須条件だ。また、1分間に壊したターゲットの最高記録はレコードとして記録されるので、タイムアタック的な要素も併せ持つ。できるだけ多く破壊するコツは、銃器を装備している場合、走り撃ちを活用することだ。



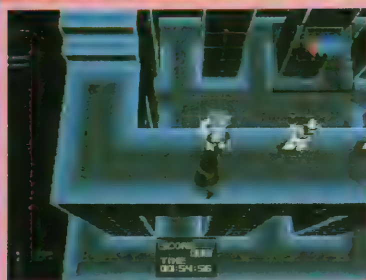
▶ターゲットが上下するタイミングを見極め、弾を撃て。



◀爆弾系の武器は、一度に複数壊せる場所に設置せよ。

## 1MIN BATTLE VS ENEMY

出現条件
NO WEAPONはSNEAKING MODEのPRACTICE全クリアで登場
各武器はADVANCED MODEの各武器全PRACTICEクリアで登場



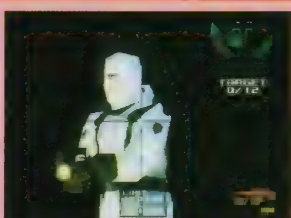


▲▶銃器系、爆弾系ともに気を付けるのは、敵に囲まれないこと。敵に発見されたら、うまく1カ所にまとめるように誘導。できなければ、やり直した方がいい。

1分の間に敵兵を倒し続けることが目的のトレーニング。左で紹介しているVS TARGETと基本は同じ。ただし、ステージの形が複雑になり、また目標が兵士になったことで、より倒しづらくなったといえる。このトレーニングで重要な点は、持っている武器で対処の仕方を変えるということ。銃や素手では、まずは敵に見つからないように行動し、遠くや敵の背後から攻撃。タイムが赤くなったら、速攻を仕掛けるとよいだろう。爆弾の場合はその逆で、爆弾を設置した場所に敵を誘導するために、わざと姿を見せる作戦が有効だぞ。

## VS 12BATTLE

出現条件
ADVANCED MODEの全武器PRACTICEクリアで登場



▶遠くの敵にはスティンガーやニキータによる攻撃が有効。



▶このモードでも、爆弾系武器は敵を誘導した際に使おう。

ステージに登場する敵兵を12人倒すことが目的のモード。このモードの特徴は、あらかじめプレイヤーが使用できる武器とその弾数が設定されているということ。ステージには基本的には4人の敵兵が登場。1人倒したらまた1人と、敵兵は12人倒し終わるまで出現し続ける。ここではステージによって、プレイヤーから敵までの距離が離れているなら、スティンガーなどの遠距離武器で攻撃。プレイヤーのすぐ側に敵がいるようなら、グレネードや地雷などで敵の数を減らすよう地形に合わせた攻撃を心掛けよう。なお、ステージ数は全8ステージだ。

## VR MISSION

出現条件
SNEAKING MODEのNO WEAPON全PRACTICE&SNEAKING MODEのSOCOM全PRACTICEに加え、WEAPON MODEの全武器PRACTICE&ADVANCED MODEの全武器PRACTICE、以上をクリア後に登場

トレーニングモードの総集編ともいえるVR MISSION。15分という制限時間内に、武器を拾いながら全10ステージをクリアすることが目的だ。15分という時間制限は全ステージ通してのもので、さらにコンティニューした際もカウントは継続されてしまう。ここで気を付けたいのは、ステージ序盤でムダな体力消費を防ぐこと。最初から体力が少ない状態なので、ちょっとした攻撃でも致命傷になってしまう。無理に武器を取るよりも、慎重にステージを進ませることを考えよう。



◀敵は際限なく復元する。注意すること。



▶ビハインド、イントルードなど、これまで培ったテクニックを生かして乗り切ろう。

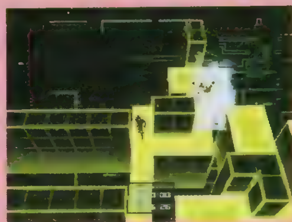
## PUZZLE

出現条件 VRクリア達成率が50%以上で登場

高い壁の背後にあるブロックをホーミング性能の高いスティンガーを使って破壊したり、ニキータのミサイルを操り高所にあるブロックや低所にあるブロックを壊すなど、パズル的要素の強い問題が出されるモード。出題数は全部で10問。上記で説明したように武器の特性を駆使するものや、ソリッドの攻撃で高所から落下した敵の体を使って謎を解決するなど、奇抜な内容のステージが多く存在する。このステージでは、特にマップの細部までチェックすることをオススメ。中には見えづらいところにある通路を使った謎解きもあるぞ。



◀グレネードを投げて、横一列に並んだ敵を落っことす。

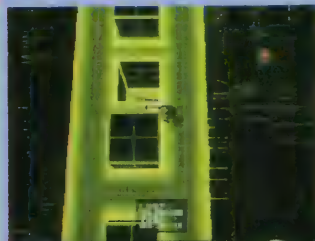


▶敵兵を誘導して地雷を踏ませ、ゴール前の障害物を除去する。

## VARIETY

出現条件 VRクリア達成率が60%以上で登場

ゲーム本編には登場しないシチュエーションをもとに作られた、奇妙な問題ぞろいのバラエティ豊かなモード。ここの問題自体の難易度は高くなく、ステージごとに登場する武器の特徴さえ掴んでおけば問題なく解けるだろう。ただし、巨大ゲノム兵(通称：ゲノラ)やUFOなど、若干攻撃が当たりづらい敵に対しては注意が必要。この戦いで登場する武器のスティンガーはロックオンさえすれば弾はほぼ確実に当たる。そこで、しっかり狙いを定めて一発ずつ確実に攻撃を当てていくようにしよう。全13ステージあるぞ。



◀敵を穴に落とすのは意外に困難。落下方向を考えよう。



▶巨大なゲノム兵がメリルを襲う。頭部と脚部が弱点だ。

## MYSTERY

出現条件 VRクリア達成率が70%以上で登場

初めに出されるヒントをもとに、ゲノム兵を殺した犯人を捜し当てる推理小説タッチのモード。プレイヤーは容疑者たちの動きや、プレイヤーが起こした行動に対する彼らの反応を見て犯人を推理していくことになる。このモードは、犯人とおぼしき人間を背後から捕まえ、ゴールに連れてくればクリア。ただし、犯人を間違えると即ゲームオーバーになってしまうぞ。このモードも相手の様子などをしっかり見ていれば、問題なくクリアできるはず。ただし、逃亡者を追うステージは難しめ。逃亡者の後を追うと、ほとんど捕まえられる可能性はない。とりあえず別ルートからゴールへ向かい、画面外へ逃げようとする犯人を捕まえよう。



▶犯人の中には、独房監視役のジョニーも登場するぞ。



◀10のステージがプレイヤーの挑戦を待っている！

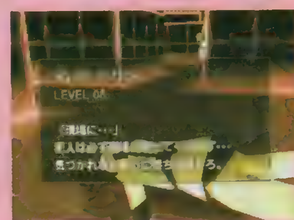
## NG SELECTION

出現条件 VRクリア達成率が80%以上で登場

今まで登場した各モードでボツになったステージが楽しめる。やたらに視界の広い敵兵が登場したり、もっとも小さいステージが登場するなど、見た目が奇妙なステージのオンパレードだ。最後に登場するモードにしては難易度は低めで、『MGS』初体験のプレイヤーでも簡単にクリアできるだろう。ただし、ランダムに動くターゲットを狙い撃ちするレベル6の難易度は高め。ターゲットの動きをしっかり見て、その軌道を予測しよう。また、使用武器がPSG1のため、手の震えで照準が合わせにくい。ジアゼパムでしっかり震えを止めるのだ。



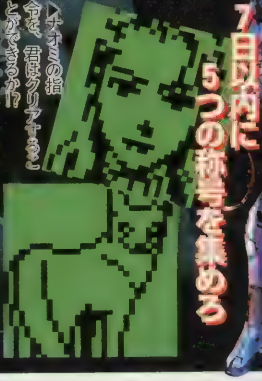
◀なると型のステージ。ブロックを1個撃てば即クリアできる。



◀ラストの8ステージ目は、ミステリー形式で犯人を捜す。

## ポケステクリアでさらに隠しステージが!!

『MGSI』のオリジナル要素で『MGS』との大きな違いが、このポケステ対応だ。プレイヤーは、クリアデータをポケステにセーブ。するとプレイ内容に応じた称号を得られるのだ。そして、ここからゲームが始まる。7日以内に友だちなどの5人のポケステから称号をダウンロードしないと、細菌兵器「FOXDIE」がソリッドの体内で発動し、彼が死んでしまうのだ。ポケステに称号を集めることで、プレイヤーは「FOXDIE」の血清を入手、命を取り留めることができ、新しいVR TRAINING“NINJA”が登場する。また、クリア後に「BIG BOSS」の称号を獲得していれば、その段階で血清を得ることができ、一気にクリアできるのだ。



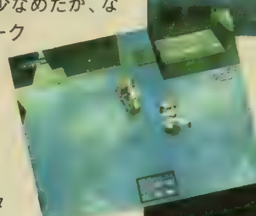

▶ナオミの指令を、君はクリアすることができるか!?



## サイボーグ忍者が操れる!!

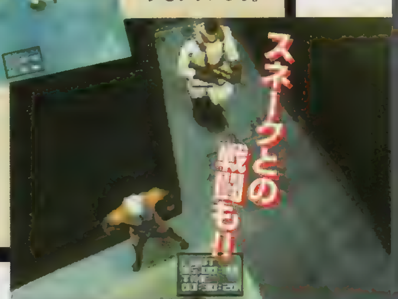
そして最後に紹介する隠しVR TRAININGは、“NINJA”だ。この名前からわかるように、あのサイボーグ忍者が使えるモードが出現するのだ。ステージ数は3つと少なめだが、なんと、ゲスト（？）でスネークも登場！　本編での因縁の対決が、VRで完全再現される!?　ちなみに、サイボーグ忍者が使用する武器は「日本刀」。通常の「斬り」は◎ボタンで、▢ボタンを押せば「ダッシュ斬り」を出すことができるぞ。また、サイボーグ忍者はジャンプすることが可能。ソリッドとは違う、ハデな戦いを楽しめるのだ。





◀▲ジャンプやダッシュ斬りで素早くゲノム兵を攻撃。ステージをクリアしろ。

▶ソリッドを捜すステージも！一刀両断のもと、切り伏せよう。



# Racing Lagoon レーシング ラグーン

バランスの取れたマシンセッティングが勝利のカギ。
第6夜までの最速マシンは本誌にお任せ!!

| 発売中 RPG | ▶¥5,800 ▶スクウェア |
|---|---|
| | ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、PS(2ブロック) |

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

非現実世界の話だけど 車というものにかなりこだわりを持って作られているこのゲーム。カーシミュレーションとしても、非常によくできたゲームだ。そのことを第三夜まで使用していたマイ・マシンを例に、某自動車メーカーに勤めている友人に話したところ「ほぉ〜、それはスゴイですね」といわれ、最後に「ありがとうございます」と喜んでくれた。友人の社名は言えないが、マイ・マシンは「Wagon660」がベース車。そして、私の名前は……。(鈴木)

## 4th〜6th Nightを攻略! このエリアはこう走れ!!



今回は、第4夜から第6夜までの3夜分を、ノンストップで大攻略! 第4夜からはいよいよ高性能のユニット&パーツが続々と登場する。右で紹介している「攻略の基礎」を参考に、よりよいパーツをゲットして「横浜最速の男」になれるように頑張ろう。各コースを走り込んで、テクニックを磨くのも忘れずにね。

### Racing Lagoon攻略の基礎

**P.P.を回る**

新しいシナリオに進んだら、まずP.Pをすべて回る。そのほとんどで、新しい展開があるはず。特に各チームの拠点は、1日に2回違うイベントが起こることもあるぞ。ほかのイベントクリア後に再度訪ねてみよう。

**アンオフィシャルレースへの参加**

各エリアのP.Pで開催されるアンオフィシャルレース。勝てば貴重なレアアイテムをゲットできる場合があるので、見かけたらすぐに参加して、クリアできるならば、その日のうちにクリアしよう。

**エリアに合った改造**

行動範囲が広がると、強敵が増え、これまでのマシンでは歯が立たなくなる。そんなときは、とにかくマシンパワーを思いきり上げてしまおう。直線の長いコースでバトルして、テクニックよりパワーで対抗だ。

### STORY CHECK!!

ＢＬＲとＮＲ本牧のチームバトルに端を発する争いは、リターンマッチを要求する石川兄弟が、ＢＬＲの鈴木由佳を拉致するまでに発展。鈴木由佳はＮＲ本牧のNo.2、沢木のおかげで無事救出されるが、最終的に話はリーダー同士がタイマンバトルで決着をつけるということでまとまる。ところが、赤碕(ＢＬＲ)と沢木(ＮＲ本牧)の前哨戦で沢木が事故を起こしてしまい……。

## 4th Night ハイウェイ開通! 北横浜へ乗り込め!

横浜グランプリのチーム代表決定戦に備え、チーム走行会を行なうことになったBLR。その走行会のあと、ＢＬ埠頭に一人残った赤碕。そこへ北横浜のチーム桜木町ＧＴが登場し、赤碕に挨拶して去る。これがハイウェイ開通の合図だ。今まで行けなかった、北横浜エリアへ移動することができる。そこでは新しい出会いが…。



新たなる走り屋たち





◀▲北横浜には、2つの走り屋チームが存在するのだ。





CHECK IT!

◀勝てばツインターボなどのレアアイテムをゲットできるぞ!

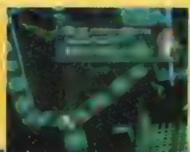
北横浜のイベントを済ませ、再び本牧埠頭を訪れると、NR本牧のリーダー辻本とレースバトルができる。

## 5th Night 横浜GPへの出場を決めろ!

第5夜開始直後の山田の電話。石川(兄)と難馬が2人きりで密会していたという。その後、山田と一緒に北横浜へと向かうことに。

CHECK IT!

フレディーと話をして、ナンパシケインで最高点を出したあと、高島臨海桟橋を訪れる。そこで勝ち抜きトーナメントを最後まで勝ち抜けば、ようやくフレディーと対戦できるのだ。



◀勝って強力なエンジン「5000E」をゲットだ!!





▲やり残しがあるなら もう一度街を回ってみよう。



◀南横浜へ戻ってスペンサーを出たあと、難馬に遭遇。



▲桜木町GTの拠点には石川(兄)が

◀代表決定戦に勝てばクリアだ。

## 6th Night 横浜を震撼させる謎の青いマシン出現!?

代表決定戦後、チームメイトの難馬が行方不明になる。GSミラージュへ行っても、無断欠勤しているとくらいしか情報がない。難馬の姿を求め、街を流す赤碕。入ってくる情報は、不気味なチューンを施した謎の青い車の話。そして、各チームで行われるという代表決定戦の話だけ。いったい難馬はどこへ!?

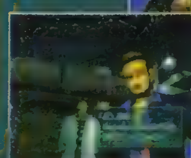
CHECK IT!

ベイラグーンタワーを訪れると、青い車のイベントが発生。その後再び訪れると、「WANGAN GALE」というチームのメンバーとバトルできる。バトルに勝って強力なロータリーエンジン「B13T-280」をぜひともゲットしよう。



▶代表決定戦前に藤沢と衝撃的な会話を交わす辻本。





◀赤碕は3つのチームの代表決定戦に参加できるぞ。



# 北横浜エリア:パーキングポイント&バトルコース



※マップ上の色分けは、ページ下段のバトルコースのコラムと対応しています。また、数字は右のパーキングポイントの説明と対応しています。

## パーキングポイント

**①GS**
北横浜エリアのセーブポイント。あとで後悔しないよう、まめにセーブするべし。

**②桜木町**
桜木町GTの本拠地。ここでは毎晩ゼロヨンレースが行われているのだ。

**③ランドマークタワー**
走り屋たちのシンボル。この周りでは毎晩激しいバトルが繰り広げられている。

**④Queen's AQUES**
横浜最大のショッピングスポット。女の子を捜すなら、ここを訪れるといいぞ。

**⑤ナンパシケイン**
男女が集う甘～いナンパスポット。ただし、コースとしてはかなりの辛口だ。

**⑥高島臨海桟橋**
高島VRの本拠地。ここでは、毎夜、度胸を試すチキンレースが行なわれている。

**⑦名も無き公園**
ほとんど誰も訪れない寂しい公園。山田のお気に入りの場所だったりする。

**⑧ダートコース**
第5夜からエントリー可能な、ダートコースを利用したレースが開催される。

**⑨WON-TEC**
新規参入の自動車部品メーカー、WON-TECの何やら怪しげな本社ビル。

**⑩横浜ステーション**
ここに駐車すると、酔っぱらいがタクシーと間違えて乗り込んでくるらしい。

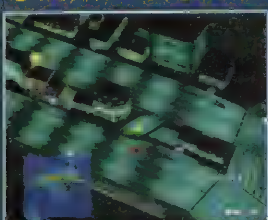
**⑪第3京浜料金所**
箱根へ向かうための唯一のルートだ。しかし、当分の間は開通しそうもない。

## 北横浜バトルエリアCHECK!

北横浜のバトルエリアは全部で4つ。数こそ南横浜より少ないが、コース構成はかなり凝った作りとなっている。このコース全てを走り込めば、「横浜最速の男」の称号を得るのもそう遠くはないだろう。

BLRの代表決定戦は、この北横浜が舞台となる。そのコースは、「MMコース」と「NANPAコース」を結合した形になる。ということで、代表決定戦前は、この2つのコースを重点的に走り込もう。

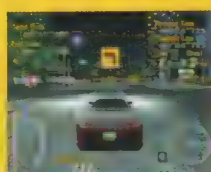
### オススメポイント!


▲すぐにセーブできるよう、GS近くのこの位置でバトルを仕掛けよう。


▲すると代表決定戦と同じ向きで、このコースを走ることができるのだ。

### MM COURSE

長い直線とゆるやかな高速コーナーを、鋭角なコーナーでつなぎ合わせたコース。このコースを走る場合は、マシンに中・高速重視のセッティングを行い。直線の加速でタイムを短縮しよう。鋭角コーナーは、十分に減速しないと、ドリフトでも曲がれないぞ。

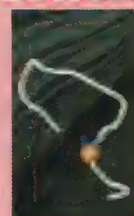



◀直線側からの鋭角コーナーのほうが、リバースコースよりも曲がりやすく、速く走れる。

### LANDMARK COURSE

最大の特徴は道幅の狭さと、曲がりくねったコースレイアウト。ライバルに先行されると抜き返すのが難しい。このコースを走るなら、低・中速重視のセッティングがおすすめ。速い車で攻めの走りをするなら、アクセルのオン・オフをうまく使って走ろう!

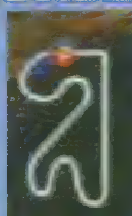



◀このコースを走り込んでおけば、後で必ず役に立つ。

### INFIELD COURSE

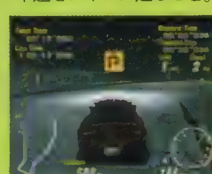
初のダートコース。とはいっても、コースに多少砂が乗っているくらいで、本格的なダートコースとは言い難い。ただし、通常の路面よりは滑りやすいので、ドリフトするときは若干おさえ目にタイヤを滑らせること。ハンドルを切りすぎるとスピンするぞ。




◀スピードをおさえながら、軽くドリフトするといい。

### NANPA COURSE

荒れた路面でシケインが連続するコース。当然、アクセル全開で走ることはできないので、アクセルワークとハンドリングに注意しながら、低・中速をメインに走ること。小回りの利く軽車両なら、なおベストといえる。ハイパワーの高級車だと走りづらいのだ。




◀BLR代表決定戦のコース後半にも使用される。

# Un Official レースCHECK!

ゲーム中のレースには、イベント関係のレースバトルやストリートバトル以外に、アンオフィシャルレースがある。その中から「4th〜6th Night」になって初めて登場するレースをピンポイントで攻略。基本的なテクニックを使用して、RCG初心者でも勝てるように解説したぞ。

## 4th Night DRUG-RACE ドラッグレース 小回りの利くマシンでドリフト勝負

[illegible]

必勝テクニック



▲[illegible]

### オススメセッティング

エンジンは現在持っている中で、一番高出力の物を。そのエンジンを低・中速重視のセッティングにする。シャシー、ボディはWagon 660をベースに、軽くてダウンフォースの高い車にする。




▲基本的なセッティングは、軽車両&低・中速重視型。スタートダッシュがよく、小回りが利くからだ。

## 4th Night ZERO4-RACE ゼロヨンレース スタートダッシュでブロック

[illegible]

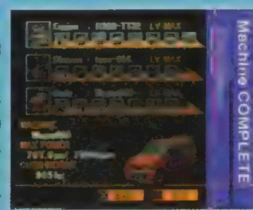
必勝テクニック



▲[illegible]

### オススメセッティング

エンジンをDIA-350EVOに。パーツは、Venus&Mars、LoComp/-1、BorUp/200、BlackCat、T-5000、DRAG-ECUを装着。シャシーはType-ELにドラッグタイヤ。ボディはWagon660で決まりだ。




▲リアウィングは最高速重視で。それ以外は、空気抵抗をできるだけ減らし、車体もできるだけ軽くしよう。

## 4th Night CHICKEN-RACE チキンレース タコメータのみ注目

[illegible]

必勝テクニック




▲[illegible]

### オススメセッティング

エンジン、シャシー、ボディのすべてをノーマルWagon660にする。付けるパーツはWeight/100のみ。このセッティングなら800kg以上クラス、また、イベントレースは楽勝だ。




▲重量を調整するのに、ボディパーツの「Weight」系は必需品だ。

## 5th Night DIRT-COURSE ダートコース

[illegible]



▲[illegible]

### オススメセッティング

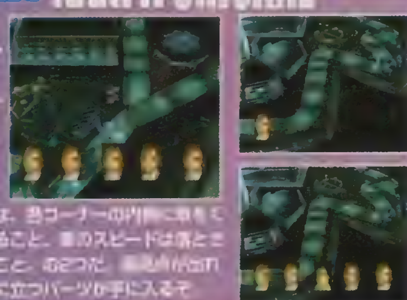
エンジンはV30G。エンジンパーツはVenus&Mars、Achilles-SC、Simple-Tech、LoComp/-1、Black Cat、T-5000、ARROW-JETを装着。ボディは86-Lev、EX-Wing-D、Carbon-GT。ハンドルは好みによって付け替えよう。




▶ラリー用タイヤの「Granada」は絶対に必要だ。

## 4th Night NANPA-CHICANE ナンパシケイン

[illegible]



[illegible]

# MACHINE COMPLETE CHECK!

ここでは、第6夜までに手に入るユニットやパーツを使用して、最速を目指すためのマシンコンプリートを紹介。強力なエンジンや貴重なパーツが登場し始めるので、第4夜以降は、マシンコンプリートに今まで以上の気を配る必要があるのだ。

## 最速を目指す男たちへささげるチューンナップ講座

第3夜までは、それほど強力なライバルが登場しなかったので、軽い車体に高出力エンジンを積んでいれば、マシンコンプリートはそれほど気にしなくてもよかった。しかし、オーバー200km/hで走るライバルがゴロゴロいる北横浜では、エンジン性能だけでは勝つことができない。緻密なセッティングをして、エンジンの性能を100%引き出してやる必要があるのだ。もちろん、シャシーとボディの関係も、十分に理解できていないと、これから続々と登場する強力なライバルたちに勝つことはできないぞ。

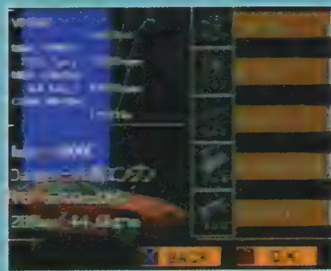



◀エンジンパワーを大きく上げるターボ。組み合わせ次第で、速くも遅くもなるのだ。

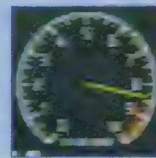
### エンジン性能の見方



右の写真はDANGER-V用のエンジン「5000C」の特性値を表したものだ。「MAX POWER」数字は、エンジンの回転数が7000回転のときにマックスパワーの280.3を発揮することを示す。その下の「MAX TORQUE」の数字はエンジンの回転数が4500のときにこのエンジンの最大トルクを発揮することを示す。ちなみにバックのグラフは青が高速域の加速値を表し、右上がりの角度が急なほどよい。赤はトルクの力とエンジンの回転数の関係を表し、頂点が高い逆U字を描くようなセッティングをするとよい。エンジンパーツを装着したら同時にチェックしておこう。



### 低・中速重視型



エンジンは5000E。エンジンパーツはAchilles SC、Club Sport、EXT65、LoComp/-1、HiCam Lo/-1、Venus&Mars、Baby Gang、TC12を装着。シャシーとボディはWagon660のユニットを装着し、徹底した軽量化と、ダウンフォースの強化を図ろう。ステッカー&ペイントは必要ない。



◀チャイナタウンコースなどにピッタリの車だ。

**特徴**

| | | | |
|---|---|---|---|
| コーナリング | ★★ | 最高速度 | 252km/h |
| スタートダッシュ | ★★★ | 駆動方式 | FR |

### 6th Nightまでのオススメチューニング

基本的なセッティングは、超高速型と同じ。ただし、Autobhanの代わりに小型スーパーチャージャーのAchilles SCをセット。ちなみに、この状態で中型ターボ2つを大型ターボに替え、Achilles SCをレブリミット+1500クラスの超高速型ECUにすれば、最高速330km/hオーバーの車になるのだ。







◀▲超高速型のセッティングだが、意外に中・高速型としての特徴も持っている。

### 超高速型



エンジンはR26B-TT32。エンジンパーツはAutobhan、LoComp/-1、EXT110、HiCam Lo/-1、BoreUp/200、Venus&Mars、Black Cat、T-5000を装着。シャシーはtype-SW2Tがオススメ。ボディは空力抵抗の低いRZ3000。エアロパーツに、リアウイングは最高速重視の物をセットしよう。

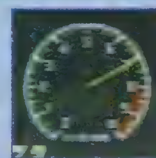


◀現段階では、5速のレッドゾーンには入らない。

**特徴**

| | | | |
|---|---|---|---|
| コーナリング | ★ | 最高速度 | 337km/h |
| スタートダッシュ | ★ | 駆動方式 | MR |

### 中・高速重視型



エンジンはR26B-TT32。エンジンパーツはAchilles SC、EXT95、LoComp/-1、HiCam Lo/-1、BoreUp/200、Venus&Mars、Black Cat、T-5000を装着。シャシーはtype-32R。装着パーツはお好みで。ボディは33type GTにダウンフォース重視のパーツを装着する。軽量化も図るといいだろう。



◀直線もコーナーもバランスよくこなせるのだ。

**特徴**

| | | | |
|---|---|---|---|
| コーナリング | ★★★ | 最高速度 | 307km/h |
| スタートダッシュ | ★★ | 駆動方式 | FR |

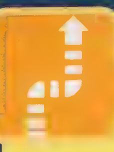
## エンジンパワーを最大限に引き出すテクニック公開!!

低速の車でコーナーを回るときは、アクセルを踏んだままのドリフトが可能。しかし、高速の車だとその方法は不可能だ。十分に減速してからドリフトするか、ドリフトを使わずにコーナーを回ろう。



◀アクセルをオフにしてからドリフトすれば成功しやすいのだ。

### シケイン



「ナンバシケインコース」にあるようなシケインは、アクセルをオフにしたままハンドル操作だけで走るといい。120〜130km/h台のスピードで、きれいに回ることができるぞ。アクセルはシケインを抜けた直後にオンにしよう。



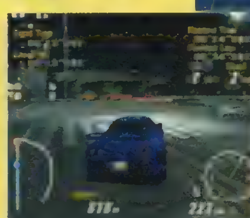


### 鋭角コーナー



「MM・コース」などの鋭角コーナーは、コーナーが見えたところで軽くブレーキ。その直後にドリフトを開始しよう。





# エースコンバット3 エレクトロスフィア

今号の攻略では、より高度な飛行戦術マスターを目指す上級者のための高等テクを解説していくぞ!!

| 発売中 STG | ▶¥6800（CD2枚組） ▶ナムコ<br>▶MC（2ブロック）、AC（DS対応）、AJ、NC |
|---|---|

**PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

このシリーズに親しんできた私にとって　最初『３』を手にしたときには、ストーリーは単なるオマケでしかなかった。ところがゲームをやり込むに従って　いつの間にか話の展開を追うのが一番の楽しみになっていた。それぞれの異なる立場から物語を追っていけるのが　こんなにも楽しいとは……「ＳＴＧに物語は不要！」と言い続けてきた私ですが、この作品との出会いによって、新しい考え方を吹き込まれた気がした。（城イドム）

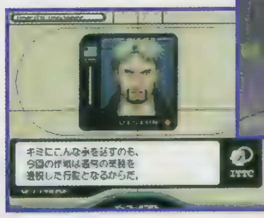
## 高度なテクニックを身につけ、目指せエースパイロット!!

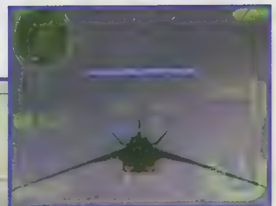
▶達成度A獲得の条件がシビアな任務も多くなってくるぞ。頑張ろう。



シリーズ初の試みであるストーリ　重視の展開によって、幅広いユーザーからの支持が集まっている『エ　スコンバット３』。この人気ＳＴＧの今回の攻略では、終盤直前の７ミッションをとり上げて、その任務内容を徹底解明していくぞ。また、そろそろゲームに慣れてきた人も多いと思うので、よりディープな攻略をするための、ポイント（予備知識）についても触れてみたいと思う。これからのプレイの中で、これらの点に気をつけて腕を磨いていけば、キミの腕前も格段にレベルアップしていくはずだ。

▼終盤直前になり、物語も佳境を迎える。シリアスな展開も多くなり、盛り上がるぞ！



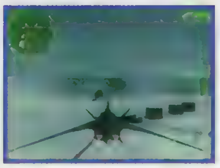


▲選択に悩むミッション分岐も多くなる。どちらの道を選ぶかは、プレイヤー次第なのだ。

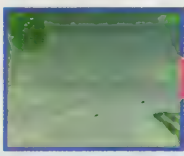
## マスターしよう ① ミサイル型兵器の特徴をつかめ!

ミッションによっては、機体に搭載する機銃やミサイルを選択できる場合がある。機銃はともかく、ミサイルの選択は攻略上かなり重要なので慎重に選びたい。そこでここでは、今回の攻略範囲までに選択可能な各種ミサイルの特徴をチェックしていくぞ。

### CHECK 投下型爆弾はこう使用しろ!



投下型爆弾はロックオンを使わない特殊なミサイル型兵器。これを装備して地上の敵に接近すると専用カソル（写真中央の×）が表示されるので、これを敵に重ねた状態で、爆弾を発射しよう。発射するまで飛行を安定させておく（カーソルを重ねたまま飛行する）のが命中のコツだ。



▲破壊したい地上物にカーソルが重なるように飛行し、距離は3000ｍ前後で発射。




▲攻撃範囲が広いので、狙いが結構アバウトでも、この通り命中させられるぞ。

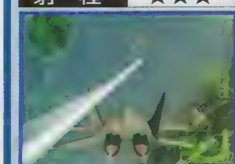
### 性能解説の読み方

右の性能解説の表の意味は次の通り。「攻撃力」は、★が多いほど命中時の威力が高いことを示す。「速度」は、★が多いほど連射しやすいことを示す。「射程」は、★が多いほどより離れた場所からロックオンがかけられることを示す。

## ミサイル型兵器の性能解説

### 標準タイプ

| | |
|---|---|
| 攻撃力 | ★☆☆ |
| 速　度 | ★★☆ |
| 射　程 | ★★★ |



射程が長く、空中戦での命中のさせやすさは一番だ（とくに高高度ミッションなど、ロックオンのチャンスが少ない場合には非常に便利）。使いやすい反面、威力がないのが欠点だが、中盤までならほとんど問題ない威力。初心者にお勧め。

### 短距離タイプ

| | |
|---|---|
| 攻撃力 | ★☆☆ |
| 速　度 | ★★★ |
| 射　程 | ★★☆ |



標準タイプと比べて射程は短いが、連射速度に優れている。機体が同じなら、標準タイプよりも、短距離タイプを装備したほうが、一度に発射できるミサイルもずっと多くなる。効率的なミサイルの使い方をマスターした上級者にお勧めだ。

### 対地識別タイプ

| | |
|---|---|
| 攻撃力 | ★★☆ |
| 速　度 | ★★☆ |
| 射　程 | ★☆☆ |




射程が短いので使いにくいが、標準タイプと比べて威力は高い。空中戦に重点を置く場合には、選択しないこと（初心者は基本的に選ばないこと）。ただ、対地用に作られたミサイルだけに、地上戦がメインの場合には便利。

### 多弾頭タイプ

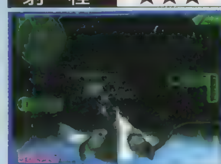
| | |
|---|---|
| 攻撃力 | ☆☆☆ |
| 速　度 | ★☆☆ |
| 射　程 | ★★☆ |



放たれたミサイルが分裂し、それぞれが敵を追うので、命中率そのものは非常に高い（長所はそれだけ）。威力は最低なので、数少ないチャンスで命中だけさせたいシーンが多いミッション（「Ghost of the Past」など）なら、使えるだろう。

### 陽電子ビームタイプ

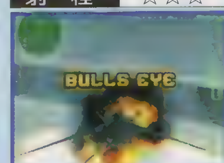
| | |
|---|---|
| 攻撃力 | ★☆☆ |
| 速　度 | ★★☆ |
| 射　程 | ★★★ |



「Zero Gravity」で登場する特殊な武器で、性能は標準ミサイルとまったく同じ。使い方も標準ミサイルと同じでＯＫ。ただしこれが使用できるステージは宇宙空間のため機体を安定させることが難しく、ロックオン自体がしづらい。

### 投下型爆弾タイプ

| | |
|---|---|
| 攻撃力 | ★★★ |
| 速　度 | ★☆☆ |
| 射　程 | ☆☆☆ |




空中戦では通常のミサイルと同じだが、地上物を狙うときには、独自の発射法で使用する（「Bug Hunt」で登場する対ナノバイト用爆弾も同性能）。長所は攻撃範囲が広いこと。射程ゼロとはいえ、実際は前方に放り投げる要領で発射される。

エースコンバット3 エレクトロスフィア

## マスターしよう② 知って便利な計器類情報

敵機をロックオンすると表示されるカーソルからはいろいろな情報が読み取れる。ここではその情報について解説しよう。ちなみに、地上ターゲットにロックオン（カーソルが6角形になる）したときも各情報が示す内容はここで解説しているものと同じだ。






レーダーのサイズ

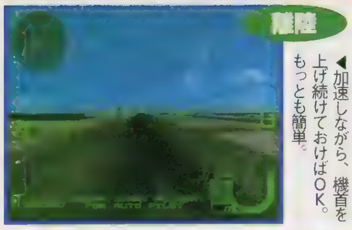


命中メッセージ




## マスターしよう③ イベント時における特殊操作

特定のミッションでは、任務の前後に「着陸」などの飛行イベントを体験できるぞ。右で紹介しているような「離陸」や「大気圏突入」は、ごく簡単な操作だけで課題をクリアできるけど、それ以外のイベントとなると、計器の見方や操作のコツを知らないと、結構苦労させられてしまうはず。そこで下では、各種イベントの攻略ポイントについての解説を載せてみた。これらのイベントはスタートボタンでスキップ（イベントの強制クリア）できるぞ。真剣にやり込んだことのない人もいるかもしれないけど、やり応えのある楽しいイベントも多いので、まったく手をつけないのはもったいないぞ。




◀加速しながら、機首を上げ続けておけばOK。もっとも簡単。



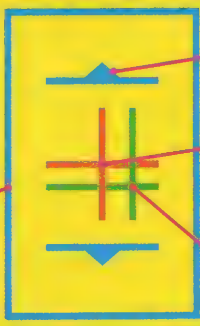

◀機首の向き（緑の太い線）を、緑の細い2本の線の間に向けるだけ。

### 着地 着地の瞬間を覚えよう

**◉カーソルの意味**

着陸時には、飛行レーンのほかに、右で説明しているような計器が表示されるのだ。



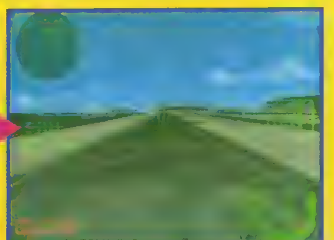


**◉実戦指導**

飛行レーンはあくまで理想的なラインに過ぎないので必ずしもこの通りに飛行しなくても構わない（着地ポイントへ正しい方角から接近しているかどうかの確認程度に見ておけば十分だ）。計器の指示通りにしようとするとかえって混乱してしまうという人は、下の連続写真のように飛行してみよう（なお、着陸するのが滑走路ではなく空母の場合には、着地ポイントに接近する高度を200〜300mにすること）。



▲高度を200〜100mくらいに調整しつつ、滑走路にまっすぐ進入できる方角から近づく。

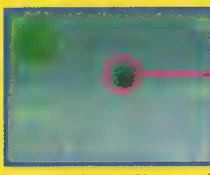


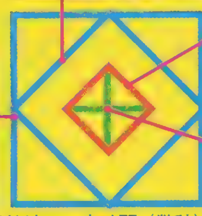
▲滑走路に入る直前に機首を軽くさげ、ゆるやかな角度で着陸する（スピードは低速で）。

### 給油＆ドッキング 微妙な操作がカギ

**◉カーソルの意味**

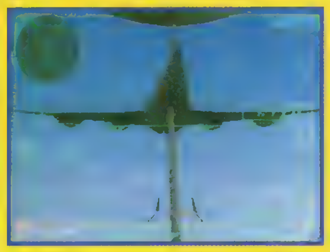
これらのイベント時には、右で説明しているような計器が表示される。確認しておこう。





**◉実戦指導**

目的地で一定時間（数秒）滞空すれば、課題クリアとなる。目的地の詳しい位置は計器を通しても割り出せるけど、下の写真を参考に目視で確認しながらその位置に向かうようにしたほうが、攻略しやすいはずだ。滞空するためには、スピードが早すぎても遅すぎてもだめなので、加速ボタンのON・OFFを小刻みに繰り返し、1000km/h前後で接近するようにしよう。微妙なスピード調節が最大のポイントなのだ。



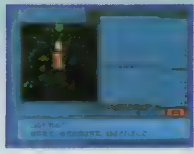
▲空中給油イベントの目的地はここ。給油チューブの中ほどを目標にするといい。



▲ドッキングイベントの目的地はここ。空中空母の下付近を目標にするといい。

# ミッション攻略　終盤直前の難関7ミッションのポイント解説

Vol.110のミッション攻略に続き、今回は終盤直前の7ミッションについて、その任務内容を詳しく見ていくことにしよう。ところで、デブリーフィング画面（右の写真）で表示される倒した敵の記録には、僚機の倒した敵も含まれているのに気づいていたかな？　もちろん達成度を左右する「撃墜数」にも僚機の倒した敵が含まれるので、僚機が追っている敵を無理に撃ち落とす必要はない。



▲各ミッションのクリア後には、戦果が確認できる。

**攻略用語チェック**

ターゲット…ミッションクリアするうえで原則として破壊が必須の敵
敵…………ターゲット以外の敵
破壊数……破壊した敵機および地上施設の数

## 終盤直前の分岐




Vol.110で扱ってるミッション
今回攻略している7ミッション

注意　今回掲載している7ミッション以前の分岐表は、Vol.110（P70）を参照しよう。

## Bug Hunt　投下型爆弾の使い方をマスターしよう




◀対ナノバイト用爆弾を3つ固まったターゲットの中央付近に発射。

◀1発の爆弾で、3つのターゲットをいっぺんに破壊することに成功！

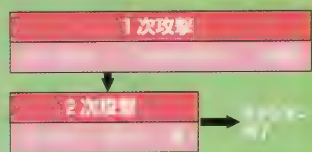



▲2次攻撃では、レナの後ろにピッタリくっついて飛行し、距離が200m以下まで接近してから対ナノバイト用爆弾を発射するようにしよう。

攻略中に画面がぶれるのは、汚染地帯を通ったため起きる現象。この間は秒間1％ずつダメージを受けるので注意。このミッションでは、使える武器が対ナノバイト用爆弾しかない（この兵器の基本的な使い方はP.64投下型爆弾タイプ参照）。達成度（デブリーフィング画面に表示される任務内容の評価）でAを狙うなら、左の写真で解説しているような、1発の攻撃で複数のターゲットを消去するテクが必須になるぞ。ぜひマスターしよう。

**達成度分岐もチェック！**

| | |
|---|---|
| | 4分29秒以内に終了 |
| | 4分30秒～6分59秒で終了 |
| | 7分以上かかって終了 |




## Pawns in the Game

### 「ジャミング」の仕組みを覚えておこう

ジャミングという、この任務独特の状況が発生するこのミッション。ジャミングとは、味方による敵軍レーダーへの妨害工作のことで、この状態（画面には横しまのノイズがはいる）になっていれば自機は敵軍レーダーに発見されなくなる。ジャミングは「JAMMING（赤字）」のメッセージが出てから1分30秒だけ発生し（有効時間は画面左下に表示される）、一度解除されてからも一定時間が過ぎると、再開されるぞ。なお、ジャミングが解除されている状態でも、自機の高度が13,000m以上になっていれば敵軍レーダーに発見されることはない。つまり、このミッションで達成度Aを狙うためには、①ジャミング中にターゲットを攻撃、②ジャミング解除の警告メッセージが始まったら上空に避難、③ジャミング解除中は高度13,000m以上で待つ、という攻略を繰り返せばいい。達成度を左右する要素は時間だけなので、余計な敵は気にせず、ターゲットだけを狙っていくことができる。なお、敵軍レーダーに発見されても任務クリアに支障はないので、もし達成度にこだわらないなら、発見されるに任せて、ターゲットだけを狙い続けても構わない。なお、一度でも敵軍レーダーに発見されてしまうと、もう「ジャミング」は発生しなくなるぞ。覚えておこう。

**達成度分岐もチェック！**

| | | |
|---|---|---|
| | 1次攻撃で終了 | 9分以内で終了 |
| | | 9分1秒～10分59秒で終了 |
| | | 11分以上かかって終了 |
| | 2次攻撃で終了 | |



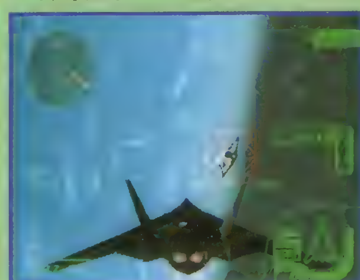

## Welcoming Comittee

### 何よりも先にシャトルを破壊せよ！

敵軍のスペースシャトル撃墜が主な目的になるミッション。空中戦がメインのミッションなので、自機はドッグファイト向きのF−15S／MTか、F−22Cを選択しよう。敵軍シャトルは護衛機に守られながら敵基地を旋回するように飛行していて、ミッション開始から約1分30秒後に基地滑走路に着陸してしまう。シャトルが基地に着陸してから破壊してもミッションはクリアできるけど、達成度Aを狙うなら、シャトルが飛行している間（正確には着陸態勢に入る前）に破壊する必要があるぞ。そこで達成度Aにこだわる強者はシャトルを真先に破壊して、それからほかの敵と戦うようにしよう。シャトルは1次攻撃に登場するターゲット4つの中の1つで（スタート直後の自機から見て、一番遠いヤツだ）、ロックオンカーソルに表示される「R−808」というコードネームを目印に探せば、すぐ見つけられるはずだ（コードネーム＝機体名の詳しい読み取り方は、P.65を参考に）。動きは単調なので、撃墜そのものは難しくないはずだ。

**達成度分岐もチェック！**

| | | |
|---|---|---|
| | 1次攻撃で終了 | 破壊数17以上 |
| | | 破壊数16～12 |
| | | 破壊数11以下 |
| | 2次攻撃で終了 | |



◀シャトルを発見！　達成度Aを目指すなら、着陸前に破壊してしまおう。



## Technology Transfer

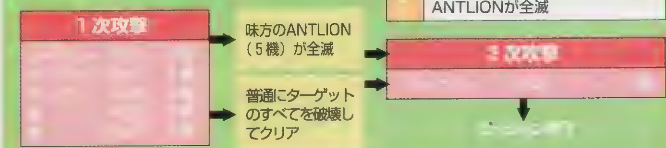
### ロケットが上空に逃げる前に撃破

敵地上施設も登場するものの、空中戦の重要度が高いミッションなので、自機はドッグファイト向きの機体を選んだほうが無難。1次攻撃では、効率的に敵機を倒していかないと味方のANTLIONに被害が出てしまうので、達成度Aを狙っている人は肝に命じておこう。基本的には、ANTLIONの近くにいる敵機を優先して撃墜し、すべての敵機を撃ち落としてから、地上施設の破壊に向かうのがセオリーだ。宙返りも上手に使って、できるだけ手早くかたづけるようにしよう。2次攻撃では、宇宙に向けて発射されたばかりのロケットを破壊することになる。ロケットが高高度に到達してしまうと手が出せなくなってしまうので、2次攻撃が始まったらすぐに破壊に向かおう。もしロケットの破壊に失敗すると、ゲームオーバーになってしまうぞ。ロケットの破壊には、射程の長い標準タイプのミサイルが一番効果的。心配な人は出撃前に装備を確かめておこう。


▲白煙を吐き出しながら、上空に突き進むロケット。素早くミサイル攻撃で撃破しよう。

**達成度分岐もチェック!**

| | | |
|---|---|---|
| [illegible] | 破壊された ANTLION 3 機以下 | 破壊数12以上 |
| [illegible] | | 破壊数11～9 |
| [illegible] | ANTLION 4 機破壊or破壊数 8 以下 | |
| [illegible] | ANTLIONが全滅 | |




## Claustrophobia

### 渓谷地帯の敵施設を叩け！

渓谷地帯に建設された敵施設を破壊するのが目的のミッション。たいていの敵は谷底に隠れているので、攻撃するときには居場所を見誤らないように注意しよう（下の連続写真参照）。地形に守られた砲台が多いだけに、かなり近い場所からミサイルを発射せざるをえない状況も多くなる。そのため、このミッションでは投下型爆弾のほうが攻略しやすい（標準ミサイルなどでも十分に攻略はできるので、投下型爆弾を使いこなせない人は無理して選ぶ必要はないぞ）。達成度Aを狙うなら、できるだけ急いでターゲットを破壊するようにして、無駄な敵機の追い回しなどは控えること。2次攻撃のターゲットである中距離弾道ミサイルはロックオンがかからないので、機銃を使って撃ち落とすしかない。加速ボタンのON／OFFを巧みに操り、うまくスピード調節しながら攻撃を加えよう。

**達成度分岐もチェック!**

| | | |
|---|---|---|
| [illegible] | 1次攻撃で終了 | 破壊数30以上 |
| [illegible] | | 破壊数29～15 |
| [illegible] | | 破壊数14以下 |
| [illegible] | 2次攻撃まで進む | |





▶正面の地形の上に敵がいるかと思いきや……。
◀実は設置されている場所は谷底なのだ。

## The Prize

### 速攻で敵艦隊を撃沈だ！

敵艦隊が味方部隊SATELITEのところに到達してしまうとゲームオーバーという、クリアが難しいミッション。SATELITEに近い場所にいる敵戦艦は最優先で破壊するのが攻略の大原則だ。次に覚えておきたいのが、戦艦は弱点（CARRIERなどのコードネームを持つ部分）を破壊すれば1発で撃沈できるということ。ただし、戦艦は高速で移動しているので攻撃も当てにくい。投下型爆弾を使うなら、できるだけ接近し、少しだけ戦艦の進行方向寄りを狙って発射するようにしよう。標準タイプのミサイルなどを使う場合には、ミサイルは「タタタン」と連続で発射せず、「タン・タン・タン」という具合にわずかな間隔を置いて使用するのがコツだ（そのほうが命中率は上がる）。なお、このミッションは（僚機の破壊ぶんも計算に入れると）ターゲット以外に敵機7機を撃墜しておくのが達成度Aを取る目安だぞ。覚えておこう。


▲戦艦にロックオンをかけてミサイルを発射するなら、弱点を狙うこと。



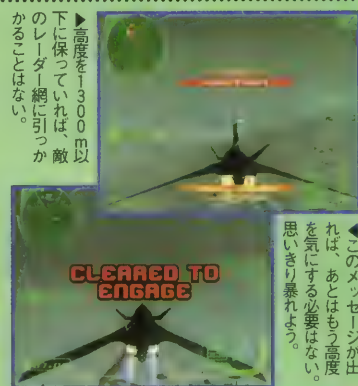
**達成度分岐もチェック!**

| | | |
|---|---|---|
| [illegible] | 増援部隊登場しない | 破壊数24以上 |
| [illegible] | | 破壊数23～13 |
| [illegible] | | 破壊数12以下 |
| [illegible] | 最初のHYDROFOIL（味方）が全滅して、増援部隊のHYDROFOIL（2機）が登場 | |

## Utopian Dreams

### 低空飛行で敵基地へ突入せよ

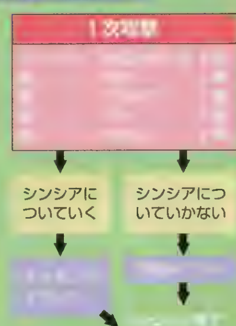
ミッション開始後、自機の高度が1,300mを超えてしまうと敵のレーダー網に引っかかってしまう（敵レーダーに見つかると「SPIKE」とメッセージが表示され、地上のF22Cが離陸してしまう）。レーダー網に引っかかることなく敵基地に到達できれば奇襲成功となり、そのままクリアすれば達成度C以上が保証される。ちなみに奇襲は「CLEARED～」と表示された時点で成功とみなされ、そのあとは高度1,300m以上になってもペナルティはないぞ。あと、地形のイメージから敵基地への接近は低地をたどるものと勘違いしている人がいるかもしれないが、ミッション開始直後から＋キー左右方向は入力せず、高度を1,100～1,200mに保ちながら直進するだけで、スンナリと敵基地には到達できるぞ。なお、もし達成度を意識しないなら、高度は最初から無視しても構わない。



▶高度を1300m以下に保っていれば、敵のレーダー網に引っかかることはない。
◀このメッセージが出れば、あとはもう高度を気にする必要はない。思いきり暴れよう。

**達成度分岐もチェック!**

| | | |
|---|---|---|
| [illegible] | SPIKEされない | 破壊数12以上 |
| [illegible] | | 破壊数11～9 |
| [illegible] | | 破壊数8以下 |
| [illegible] | SPIKEされる | |



# 俺の屍を越えてゆけ

ついに攻略編に突入!! 序盤の舞台となる4つの迷宮を、ボス戦からアイテムまで徹底解剖!!

| 発売中 | ▶¥5,800 ▶SCEI |
|---|---|
| RPG | ▶MC（6ブロック） |

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

1人のキャラを“演じる”というより、一族全体を“経営していく”感覚のこのゲーム。たしかにとっつきにくい内容ですけど、一度始めたら止まりませんよ、コレ。この攻略を参考にして　自分なりの『俺屍』スタイルを研究してみて下さい。と　ところで　TVCMって見ました？　なんかいい感じじゃありません？　最近のSCEIのCMのなかでは、かなりお気に入りです。でもCMって放送時間よくわかんないから　ちょっと困る。（焼肉焦がしのKK@）

## 最強の一族に…そして序盤4迷宮を越えるための 攻略本不用! 完全攻略!!

ついに発売された、異色の和風RPG『俺の屍を越えてゆけ』。今回は朱点童子が待ち構える、大江山に攻め込むその直前の、3迷宮＋1を完全攻略していくぞ。序盤の最大の目的は、一族を鍛えて、朱点童子と戦えるだけの力を身につけること。そのためには、4つの迷宮を隅から隅まで攻略していくのと同時に、効率良く戦勝点やアイテムを稼いでいかなければならない。短命の呪いのために、1人のキャラクターに与えられた時間はあまりにも短く、何も考えずにただ戦っているだけでは、悲願を達成することはできないぞ。ある程度プレイして、『俺屍』のシステムの基本を理解したら、今度はこの攻略を参考にして、より戦略的な視点からゲームを進めてみよう!!



◀4つの迷宮で戦いを繰り返して、一族の戦力を充実させていこう!!



◀ボスとの戦い1つにしても、効率良く計画的に行う必要があるのだ。

### 重要ポイント 相手を選んで戦闘を仕掛けよう

普通のRPGと違って、『俺屍』の戦闘には1つの大きな特徴がある。それは敵の群には必ず大将が存在しており、大将を倒せばそこで戦闘が終了してしまうということ。だからピンチのときも、逃げるより大将を集中攻撃したほうが有利な場合も多い。また、出現する敵の種類や戦利品は大将ごとに決まっているので、フィールド上を歩いている大将の姿を確認すれば、戦う前でも相手の戦力や戦利品を予測できるのだ。そこで、相手を選んで戦うというテクニックが、重要になってくるぞ。



**フィールドで確認可能**

◀フィールド上で敵に接触すると戦闘に突入。だからうまく逃げ回れば、望まない敵との戦闘を回避することも可能なのだ。



**予測通りの敵が出現!!**

▶大将が従えている敵の群とスロットの内容には、いくつかのパターンが存在する。どれになるかは、ランダムで決定される。

## 大将を倒し、術・指南書 行方不明の神を手に入れよう!!

一族の力を決定するのは、使っている武器や術の種類。武器や防具はともかく、術の巻物や指南書は戦闘でしか手に入らないので、効率良く戦っていく必要がある。具体的には、ほしいアイテムを持っている敵を、優先的に狙っていくということ。特にフィーバータイム（赤い炎が目印）中には、高い確率でスロットがレアアイテムに止まるので、積極的に狙っていくべし。そこで各大将のグラフィックと、迷宮別の所持アイテムのリストを掲載しておいたので、プレイの参考にしてほしい!!

そこで、序盤の4迷宮では

### 覚える大将はこの8体だけ!

**尻小玉大将 ……HP:80**



Field / Battle

出現場所
- 相翼院

**首切り大将 ……HP:70**



Field / Battle

出現場所
- 九重楼
- 鳥居千万宮

**ドクロ大将 ……HP:120**



Field / Battle

出現場所
- 相翼院
- 白骨城

**鉄クマ大将 ……HP:200**



Field / Battle

出現場所
- 九重楼
- 白骨城

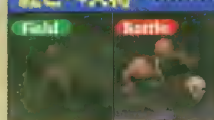
**燃え髪大将 ……HP:260**



Field / Battle

出現場所
- 相翼院
- 鳥居千万宮
- 白骨城

**紅こべ大将 ……HP:280**



Field / Battle

出現場所
- 九重楼
- 鳥居千万宮
- 白骨城

**悪羅大将 ……HP:470**



Field / Battle

出現場所
- 相翼院
- 鳥居千万宮

**黒ズズ大将 ……HP:510**



Field / Battle

出現場所
- 九重楼
- 白骨城

### 重要ポイント もちろんレベル上げも大切

キャラクターを強化する一番の方法は、戦勝点を稼いでレベルを上げること。普通のRPGのように、何度も戦闘を繰り返して、レベルアップしたいところだが、『俺屍』には短命の制約が存在するので、1人のキャラクターが戦闘できる時間は限られている。そこで注目したいのが、強敵ながらも大量の戦勝点を得られる、迷宮のボスと、年に2回の選考試合。これを前提に長期の行動計画（8月は選考試合に参加、9月はまだ倒していない相翼院のボスを倒す、といった感じで）を立てていけば、2年間でも、かなりのレベルアップが期待できるぞ!!



◀選考試合には必ず参加。優勝すれば莫大な利益が…。



◀倒したボスは1月になれば復活。何度でも戦えるぞ。





イツ花の「オレシカ」やってみよーッ♥

このコーナーでは、役に立つ情報をそォーっと紹介しちゃいまーす!!　まず敵のデータにある体力や戦勝点について。この数値は「どっぷり」モードが基準なので、ほかのモードでは難易度に合わせて修正されます。モードの変更はいつでもできますので、お好みで調節して下さいネ♥

# 相翼院

橋と小島で構成された水上の寺院。序盤の難易度は低いが、本殿に入ると一転、複雑な構造でプレイヤーを悩ませるぞ。

## 最短ルートを開くために、1度遠回りが必要。時間との戦いになるぞ

### STAGE ステージ攻略




▲▼像を破壊（写真下）すれば、通れなかった道（写真右）が通行可能になる。





本殿までは非常に単純（前号参照）。本殿の内部は右・左・奥の、大きく3つに分かれており、ボスの待つ奥の院へ進むためには、左右どちらかの院を突破しなくてはならない。ところがどちらも非常に入り組んでいる上に、敵の数も多いので、いちいち戦っていては時間がいくらあっても足りない。余計な敵や宝箱はいっさい無視して、ダッシュで一気に奥を目指そう。奥の院に入ったら、必ず正面の像に触って破壊しておくこと。以後、入口から奥の院へ直通している、近道が使えるようになる。最後に敵が密集した大広間を抜けると　!?

**ボスの間へ！➡**

### Get the Item!　相翼院で入手可能なレアアイテム

●尻小玉大将
S 矛錆び
S 白浪
S 蛇麻呂
S 水葬
K 速瀬ノ流々
K 白浪 河太郎
T 槍の指南
●ドクロ大将
S 蛇麻呂
S 陽炎
S 怒槌丸
S 矛錆び

T 槍の指南
●燃え髭大将
S 陽炎
S 白浪
S 矛錆び
S お雫
S 水葬
S 雷電
T 槍の指南
●悪霊大将
S 怒槌丸
S お雫
S 水祭り

S 白浪
S 雷電
T 槍の指南

★ポイント★
特に重要なのが回復（中）の「お雫」。最初から持っている回復(小)の「泉源氏」では、ボス戦などで回復が間に合わないので、ぜひ手に入れておこう。「白浪」、「怒槌丸」、「雷電」などの全体攻撃術も、1つくらいはほしい。「槍の指南」も必ずゲットすること。通常、これらのレアアイテムで、スロットが止まる確率はかなり低いので、フィーバータイムを有効に使おう。

※リストのアイテムに付いている記号は　S＝術の巻物、K＝朱ノ首輪、T＝指南書を意味する。道具（I）装備品（E）名品逸品（M）お金（G）は　ここでは省略（※P.70の戦略その1参照）。

### BOSS 片羽ノお業



全体攻撃術「芭蕉嵐」を多用してくるので、マメに回復しながら攻撃していこう。体力が1／2以下になると、変身してパワーアップするので注意!!

**DATA/HP:850・戦勝点:700**

戦利品：E 片鎌八角槍、I 絶倫体水乳、I 絶倫技火肝、K 朱ノ首輪、I 強壮技風薬、I 炎風の符、G 500両、I 強壮心風薬

### Save the God　救出可能な神々



**速瀬ノ流々**

敵に「ウロコ娘」がいて、隊長が「速瀬」を修得、もしくは「敦賀ノ真名姫」が復帰しているときに、1／4の確率で救出可能。



**白浪 河太郎**

敵に「尻小玉大将」がいて、誰かが「白浪」を修得、または「尻小玉大将」を64回以上倒す、または水属性の女神の子どもが存在していれば、救出可能。

# 九重楼

不気味にそびえる九層の楼閣。階段を昇るごとに強くなる敵を相手に、はたして何層まで駆け上がることができるか!?

## 塔内は格子状の迷路。じっくり捜索するか、無視して上へ昇るか!?

### STAGE ステージ攻略

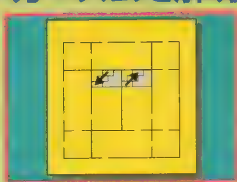



▲▼一番重要になるのは、ダッシュで敵を回避していく指先のテクニックかも!?

塔外の敵が楽勝で倒せるようになったら、とにかくダッシュで塔内に入ろう。時間的にそれが一番効率がいい。塔内で道に迷う場面はほとんどない。むしろ道が細くて逃げづらいため、いかに戦闘を回避するかが重要になってくるぞ。大きく迂回するのもいいが、戦闘覚悟で最短ルートを取るのも1つの選択。最上階までは比較的簡単に昇れるはずだ。しかし九重楼最大の難関は、最後の‥!?

### 最上階までのメカニズムを解明

構造的には非常に単純。各階は格子状の迷路になっているが、階段の位置は固定なので、簡単に次の階へと進むことができる。宝箱は必ず3、5、7階に出現するので、残らず回収してしまおう。



▲このＭＡＰは構造例。実際には8つのパターンがランダムで出現。

### Get the Item!　九重楼で入手可能なレアアイテム

●首切り大将
S ツブテ
●鉄クマ大将
S くらら
S 暴れ石
S ツブテ
S 火葬
K やたノ黒蝿
●紅[illegible]大将
S 火葬
S くらら

S 紅涙弾
S みどろ
S 魂託し
S 暴れ石
S お地母
K タタラ 陣内
I 拳の指南
●黒スス大将
S 魂託し
S 暴れ石
S みどろ

S 萌子
S 紅涙弾
S 火祭り
S 雷電
S 太刀風
S お地母
I 拳の指南

★ポイント★
一族の数が増えてくると、全体攻撃術の併せ技が非常に効果的。そこでダメージ（中）の全体攻撃術「暴れ石」、「雷電」のどちらかを手に入れたい。全体回復術の「お地母」と、攻撃力増加術の「萌子」も、ボス戦に必須だぞ。

### BOSS 七天斎八起



最弱の中ボス。集中砲火で素早く倒してしまおう。一定の条件を満たすと…!?

**DATA/HP:450・戦勝点:140**

戦利品：E 根性手袋、E 石割り拳、E 鎖かたびら、K 朱ノ首輪、E 黒装束、E 黒鉄ノ爪、E 瓦割りの拳、G 100両

### 太刀風 五郎・雷電 五郎



風と雷の連続全体攻撃が最大の脅威。1体に攻撃を集中して先に倒しておこう。

**DATA/HP:600、650・戦勝点:340**

戦利品：E 燃える拳、E ヒグマ殺し、I 強壮体火薬、K 朱ノ首輪、E 功徳の拳、I 雷太鼓の符、G 500両、I 強壮心火薬

※データのＨＰは太刀風 五郎、雷電 五郎の順。

### Save the God　救出可能な神々



**やたノ黒蝿**

敵に「カラス天狗」がいて、ハエ斬り　宝弓ヤタ烏　熊野ノ小手　呪い装備のどれかを装備しているか、羽黒ノお小夜の子どもがいれば、救出可能。



**タタラ 陣内**

敵に「一つ目入道」がいて、左目ノ薙刀　タタラ槌　天目一刀のどれかを装備しているか、パーティのなかに火属性の女神の子がいれば、救出可能。



**七天斎八起**

中ボスとして登場する敵が、神として復活するのだが、救出条件は公開できない。ただ、単純に倒しただけでは救出できない。



**イツ花の「オレシカ」やってみよーッ♥**

救出可能な神様について。この条件は、スロットに「朱ノ首輪」が含まれていることが前提です。そうでない場合は、いくら条件を満たしていても意味がないので、注意して下さいませ。「朱ノ首輪」を持っている大将については、入手可能なレアアイテム一覧を参照して下さいネ。

# 鳥居千万宮

４色に輝く鳥居が林立する、幻想的な神域。鳥居の法則を理解するまでは、大鳥居に至ることすら至難の技だ。複雑な立体迷路を突破して、最後の鳥居を目指せ!!

## 一瞬の判断ミスが、致命的な時間の浪費につながる、序盤最大の難関!!



▲４色の鳥居が唯一の移動手段。慣れないうちは混乱するかも!?

### STAGE ステージ攻略

とにかく本殿に至るまでの道のりが、最も険しい迷宮。鳥居をくぐると別の鳥居までワープし、４色のうち１色だけが先へと通じている。それ以外の鳥居は行き止まりだが、宝箱が置いてあることが多いので、序盤はそれらを丁寧に回収していこう。レベルが上がったら、より奥の宝箱を回収するために、無視して先に進むのが効率的だぞ。

### Get the Item! 鳥居千万宮で入手可能なレアアイテム

**●首切り大将**
- S 地鳴り
- S 花連火
- S 防人
- S お焔
- S 火車
- S 幻八

**●紅こべ大将**
- S 土葬
- S 地鳴り
- S 業ノ火
- S 火車
- S 防人
- S 夏狂乱
- S お焔
- K 風車ノお七
- I 槌の指南

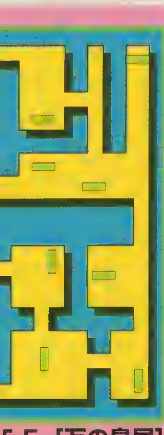
**●燃え髪大将**
- S 夏狂乱
- S お焔
- S 土々呂
- S 業ノ火
- S 土葬
- S 土祭り
- S 血火弾
- S 地鳴り
- I 槌の指南

**●悪羅大将**
- S 土祭り
- S 幻八
- S 花連火
- S 土々呂
- S お甲
- S 夏狂乱
- K 土々呂 震玄
- I 槌の指南

★ポイント★
後列の敵にもダメージ（中）を与えられる「夏狂乱」や、「地鳴り」、「土々呂」などの全体攻撃術はぜひ欲しい。防御力増加術（大）の「お甲」は、ボス戦の切り札に。もちろん「槌の指南」や、封印された神様も重要だぞ。幸運にもスロットで止まったら、持ち逃げされないように、速攻で大将を倒してしまおう。

### MAP マップ攻略

特に迷いやすい鳥居千万宮のMAPを一挙に掲載!! 仕組みを理解しておこう。


#### MAP…その構造

先へ通じている鳥居の色は、季節に応じて変化する。春（３～５月）は赤、夏（６～８月）は緑、秋（９～11月）は黄、冬（12～２月）は青。各層のマップの形は決まっていて、鳥居はそれぞれの色が１つずつ、地図上の鳥居マークのどこかに出現する。※ＭＡＰ上の紫色の鳥居は、各層のスタート地点を表している。

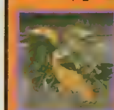
### 鳥居を越えて…

最後の鳥居を越えると、中ボスとの戦闘の後に、お稲荷御殿に入る。６本ある柱の提灯のうち、正解の１本を消せば、大玉殿にワープする。それ以外は敵が出現するので注意しよう。そして最後の３分岐の奥には…!?



◀正しい道は、この３つのうちのどれか。正解は毎回ランダムで変化するぞ。

### BOSS 稲荷ノ狐次郎



攻撃力が高いので「防人」や「お甲」などで防御しよう。だが、「矛折り」で相殺されることもあるぞ。火属性の攻撃術にも注意。

**DATA/HP:700・戦勝点:200**

戦利品：M 次郎坊茶碗、E 三日月ノ爪、E 巽ノ陣羽織、K 朱ノ首輪、E サンカの槌、E 紫電の薙刀、I 強壮技土薬、G 300両

### 九尾吊りお紺

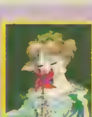


「美津乳」（毒）、「くらら」（睡眠）の状態変化術に注意。素早く回復させよう。

**DATA/HP:800・戦勝点:700**

戦利品：E 破邪の槌、I 強壮体土薬、I 強壮体風薬、K 朱ノ首輪、E 若葉の衣、E 白雪の小袖、G 500両、I 強壮心土薬

### Save the God 救出可能な神々



#### 風車ノお七

敵に「風の車」がいて、隊長が「風車」を修得、誰かが「大風車」を装備、「風馬 慎平」の子がいる、の条件のどれかを満たすとき、１／２の確率で。



#### 土々呂 震玄

救出条件は公開できない。ただ、悪羅大将が「土将軍」を従えているパーティのときに、「朱ノ首輪」が出る条件の１つを満たす。



#### 稲荷ノ狐次郎

中ボス　稲荷ノ狐次郎をフィーバータイム中に倒せば、救出することができる。

### 戦略その１ 装備品エトセトラ

少しでも強力なものを装備したい武器や防具だが、投資さえしていれば、それなりの装備はお金で買える。だから戦利品としては、術の書物や指南書のほうが重要なのだ。装備品に関してまで[illegible]しなくていい。



►ここに投資しておけば、装備はお店で十分整う。

### 戦略その３ 投資額とお店の関係

商業部門では、一定の額を投資することにレベルが上がって、扱う商品が増えていく。レベル２で装飾品と「弓」・「槍」が店頭に並び、レベル３は「拳爪」・「扇」だ。各武器の指南書を手に入れるまでに、専用武器を買えるようにしておこう。

| 商業部門 | |
|---|---|
| 500～ | レベル２ |
| 3000～ | レベル３ |
| 20000～ | レベル４ |
| 100000～ | レベル５ |
| 300000～ | レベル６ |
| 600000～ | レベル７ |
| 1000000～ | レベル８ |

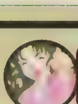
▲レベルが上がるごとに、[illegible]扱う商品の種類が増えるぞ。

### 宗教部門・娯楽部門・公共部門はこうなる

レベルアップに必要な投資額は多少異なるが、基本はほかの部門も同じ仕組み。宗教部門なら交神に必要な奉納点が下がっていき、娯楽部門なら[illegible]と[illegible]の品ぞろえが増え、公共部門は[illegible]と[illegible]の品目に影響を与えるのだ。ちなみに宗教部門への投資によって[illegible]が復活したり、記念碑が建ったりした場合は、それに応じて交神に必要な奉納点が下がっていくぞ。

前の扉を越えて行け





**イツ花の「オレシカ」やってみよーッ♥**

「朱ノ首輪」の意外な効能について。一部の神様たちを、鬼の姿に封印しているのが、「朱ノ首輪」。実はこのアイテム、装飾品として装備することも可能なんです。しかもその効果は「全技＋150」!! これで術や奥技をイッキに覚えられるかも!? …同時に呪われちゃうンですけどね。

# 白骨城

夏（6〜8月）の間だけしか出現しない、特殊な迷宮。朱点童子討伐に戦いを挑み、そして散った無数の武士たちの骨でできた宮殿なのだ。ひと筋縄ではいかないぞ!!

## かつてない強敵、そして豪華な宝の数々。危険だが利益も大きいぞ!!



▲奥へ進めば進むほど、強力なアイテムが。入口は突っ切れ!!

### STAGE ステージ攻略

夏（6〜8月）にしか出現しない、4番目の迷宮。ほかの迷宮より難易度が上で、手に入る宝もより豪華になっている。慎重に攻略していけば、強力な武器や防具を確実にゲットできるので、6・7月はできるだけこの迷宮に挑戦してみよう。構造的にも、ほかの迷宮の総決算的な要素が強い。ここをクリアできれば、大江山制覇も夢じゃない!?

#### 夢残ヶ原〜白骨城9F

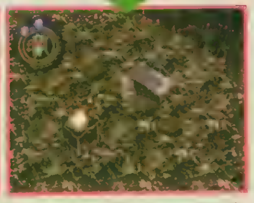
夢残ヶ原は、ほとんど障害物が存在しないので、敵を簡単に回避できる。一瞬で通過できるはずだ。白骨城内も、最初は上へ進むだけの1本道なので、攻略は容易だぞ。

#### 白骨城10F〜18F



最大の敵は宝箱に仕掛けられた罠。回復薬は多めに準備しておこう。さらに分岐が何カ所もあり、行き止まりや宝物庫に通じているので、何度も行き来するハメに。3体のボスをはじめ、敵も強敵ぞろいなので慎重に進んでいこう。





▲3分岐が出現。1つは行き止まりで、もう1つは宝物庫へ!! 罠に注意しながら、さっそく回収しよう。最後の1つが、先へと続く道だぞ。

## Get the Item! 白骨城で入手可能なレアアイテム

- ●ドクロ大将
- S 盾削り
- S 二つ扇
- ●赤クマ大将?
- S 二つ扇
- S 風葬
- S 速瀬
- S 盾削り
- ●紅こべ大将
- S 速瀬
- S 盾削り
- S 黒鏡
- S 風葬
- S 二つ扇
- ●炎ノ鶏大将?
- S 太刀風
- S 速瀬
- S 風祭り
- S 黒鏡
- ●黒ススキ大将?
- S 矛折り
- S 風祭り
- S 太刀風
- S 盾穿ち
- S 速瀬
- S お地母
- S お雫

★ポイント★
白骨城で手に入る重要な戦利品は、ほとんどが術の巻物。しかしそのぶん、強力な術がそろっているぞ。まず絶対に確保したいのが「黒鏡」。移動中に使えば、しばらく敵と宝箱の位置を表示してくれるので、非常に便利。「速瀬」は移動中に使えば、移動速度が速くなる。「くらら」と併せて使えば、敵を回避するのに非常に便利だなのだ。

## Save the God 救出可能な神々

白骨城には、現時点で救出可能な神様は存在しない。ボスの「大江ノ捨丸」は朱ノ首輪を持っているが、今はまだ条件が満たせないので、解放はしばらくおあずけだぞ。残念!!

## BOSS

### 恨み足

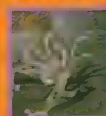


力を溜めて攻撃してくるので、その隙に術で味方を強化してしまおう。打撃攻撃のみなので、戦いやすいぞ。

**DATA/HP:600・戦勝点:200**

戦利品: G 888両、G 666両、G 444両、G 222両、G 88両、G 66両、G 44両、G 22両

### 両カイナ

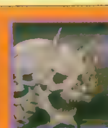


右と左の2体が出現。データの数値は、右カイナ・左カイナの順。片方を倒しても、もう片方が復活させてしまうので、両方を同時に攻撃しよう。

**DATA/HP:500、400・戦勝点:180、200**

戦利品: E 山吹ノ扇子、E 石火矢、M 唐物茶入、E 竜骨の槌、E 串刺しの槍、I 強壮体土薬、G 300両、I 強壮心風薬

### 大江ノ捨丸



白骨城の大ボス。本体（中）とは別に、右（HP 400）と左（HP 400）のパーツも攻撃を仕掛けてくるので、かなりやっかい。攻撃術は持っていないが、少々のダメージは本体が「円子」で回復させてしまうので、攻撃は1体に集中させよう。

**DATA/HP:600・戦勝点:680**

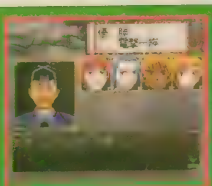
戦利品: E 竜神刀、E 闇の光刃、I 強壮心土薬、K 朱ノ首輪、I 強壮技土薬、I 炎風の符、G 500両、I 強壮技風薬

## 白骨城は豪華アイテムの宝庫!!

白骨城の宝箱は、右表の通りかなり豪華。残らずゲットだ!!

### 戦略その3 選抜試合

討伐隊選考試合は大量の資金や戦勝点が稼げる貴重なチャンス。特にゲームの中盤からは、投資などの資金をほとんどこの大会の賞金に頼ることになる。3・9月は必ず大会に参加しよう!!

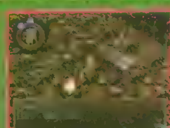



### 戦略その4 交神

序盤は一族の定員が8人までなので、たくさん子どもを作っても、奉納点が無駄なだけ。だから交神は、1人1回を基本にしよう。子どもは親と同じ職業にして、職技を一子相伝にしていくと、効率がいいぞ。

### 戦略その5 宝箱のトラップ

一部の宝箱には、危険な罠が仕掛けられていることがある。様々な種類が存在し、一定の確率で発動するぞ。開けるときは慎重に。



トラップの種類
爆弾（ダメージ）、毒ガス、鈍足、金縛り（一定時間移動不可）、混乱、盲目、ワープ、敵出現（フィールド上）、敵出現（戦闘）

## 白骨城・宝箱データ

| | |
|---|---|
| 3F | I 中脇指建水、G 70両、G 60両、I 神仙水、G 50両、I 鬼毒の符、I 若葉ノ丸薬、G 40両 |
| 10F | M 三方釜、G 100両、E 緑ノ指輪、G 90両、I 速風の御守、I 常盤ノ秘薬、G 80両、I 若葉ノ丸薬 |
| 11F | I 絶倫体土根、I 絶倫体風精、I 絶倫体水乳、I 絶倫体火肝、I 強壮体土薬 I 強壮体風薬、I 強壮体水薬、I 強壮体火薬 |
| 14F | G 900両、G 800両、G 700両、G 600両、G 500両、G 400両、G 300両、G 200両 |
| 14F | E 鹿皮の腹巻、E 小結まわし、E 若葉の衣、E 桧の胴丸、E 津軽ノ腹巻、E 魚鱗の羽織、E 修験者の衣、E 鎖かたびら |
| 15F | M 芦ノ茶杓、M 休利ノ茶碗、E 風ノ指輪、I 影縫いの針、I 呪禁の御札、E 緑ノ指輪、I 常盤ノ秘薬、G 350両 |
| 17F | M 次郎坊茶碗、M 銘銀毛茶碗、M 天竺茶碗、M トンクイ筒、M 竹尺八花入、M 御井戸香炉、M 象耳花入、M 無一文茶碗 |
| 17F | E 大関まわし、E 地蔵ノ石甲、E 青銅ノ短甲、E 紅の襦袢、E 巽ノ陣羽織、E 亀甲鎧、E 玉虫の羽織、E 鹿皮の腹巻 |
| 17F | E 八重雲の笠、E 御影ノ帽子、E オノコロ兜、E 真名井ノ兜、E 宝珠の冠、E 蛇えぼし、E 入道頭巾、E 黒はちがね |

## その後、ダンジョンは変化する!

死闘の末に4迷宮のボスを倒し、さらに奥へと踏み込む一族の勇者たち。だがそこには、不気味な魔方陣が行く手をふさぎ、それ以上先に進むことができない。どうやら朱点童子の封印と関係があるらしいが‥。つまり封印が解けるそのときこそ、4つの迷宮は真の姿を現すのだ。はたしてその先には、いったい何が待ち構えているのか…!? 次回は敵の総本山、大江山を大攻略!!



イツ花の「オレシカ」やってみよーッ♥

ボス敵一口メモ。今回紹介した「稲荷ノ狐次郎」をはじめ、ほとんどのボスは神様が変化した姿なンですけど、条件を満したからといってすぐに解放するのも考えもの。そうすると正月が来ても2度と復活しませんから、戦勝点稼ぎができなくなってしまうんです。…難しい所ですね。

# SPRIGGAN LUNAR VERSE
## スプリガン　ルナヴァース

手に汗握る戦闘が繰り広げられる迫力の3D・ACT！
ゲーム中盤の難関ポイントをピックアップして攻略だ！

発売中 3D ACT ▶¥5,800 ▶フロム ソフトウェア ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

**PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

最近のACTの傾向の1つに、敵キャラの「死様（しにざま）」が凝ってきた、というものがある。この『スプリガン』もその例に漏れず、忍者装束の敵を倒すと悔しそうに日本刀を構えたまま絶命していくし、銃器を持った戦闘員を倒すと力つきたように膝から崩れ落ちていったりして、敵キャラそれぞれが持つイメージをより鮮明にプレイヤーの脳裏に刻みこんでくれる。こういった演出も、ACTの面白さを形作る重要なパーツなのかも。（城イドム）

# 任務達成に役立つ攻略情報をお届け!!

ついに発売日を迎えた『スプリガン　ルナヴァース』。心待ちにしていたファンも、プレイを開始したことだろう。そろそろゲームに慣れてきた人も多いと思うので、今号の攻略では、達樹とAMスーツのパワーアップの秘訣と、中盤ミッションの攻略ポイントについて触れてみたいと思う。ところで、このACTでは特定のミッションをクリアしたあとに武器が支給されることがあるけど、それらの支給の大半は任務中に武器を拾ったことによって発生していたのに気づいていたかな？　その代表的な2つの例を右に挙げておいたので、目を通しておこう。



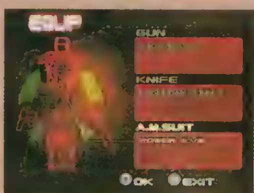
◀ミッション2。とある戦闘員を倒すと、武器を落として絶命。




◀ミッション7。息を引き取った研究員の体を調べてみよう。

## システム解析　効率よくキャラを育てる方法を徹底研究

マイキャラの成長システムもこのACTの大きな特徴のひとつだ。ここでは、その成長システムについて、詳しく見ていくことにしよう。強化への近道や、効率的な育て方などバッチリ解説していくぞ。




▶ポイントの振り分けなどは、ミッションの間で行う。

### 達樹自身のパワーアップ

### ●「月の雫」で経験値稼ぎ

達樹自身の能力をアップさせるには、アビリティポイントが必要不可欠。アビリティポイントを稼ぐ方法の1つに、任務中で月の雫を集めることがある。青なら1ポイント、緑なら3ポイント、赤なら5ポイントを獲得できる。またアビリティポイントはミッション1以外のクリア時間を短くすることでも加算される。素早いクリアも心がけてみよう。



◀「月の雫」は重要アイテム。探しまくろう。

### ●能力の利口な上げ方

集めたアビリティポイントは、5項目ある達樹の能力値に自由に振り分けられる。ここでお勧めしたいのが、最初にPOWERだけに集中して能力値をアップさせる方法。このACTでは、チマチマ避けまくるより、一気にたたみかけたほうが有利なシーンが多いので、攻撃力をアップさせておけば攻略は格段に楽になるはずだ。POWERがMAXになったら、続いてRESISTまたはSTAMINAといった防御面を徹底的にアップさせていくといいぞ。




◀最初はPOWERの項目だけを徹底強化。




◀POWERの次は防御に目を向けてみよう。

### AMスーツのパワーアップ

### ●敵を倒せば倒すほどスーツは強くなっていく

AMスーツを着た状態で敵を倒すと、その倒し方（パンチで倒したか、銃器で倒したか、など）にかかわらず、画面左上の赤いゲージ（R.Exp）にAMスーツの経験値が加算されていく。ちなみに、このゲージの横に「×2」などと表示されている場合があるけど、これは「今回のミッション中では、ゲージ満タン2本分+今のゲージ表示分の経験値がたまっている」ということを意味する。ミッションクリアあるいはゲームオーバーになると、そのときためた経験値が、ゲージ満タン1本あたり100ポイントとして、AMスーツに加算されるぞ。なお、各AMスーツがレベルアップするのに必要なR.Expポイントは下の表にあるとおり。ちなみに、DPSがお勧めするAMスーツは、何といってもパワー型。楽にクリアしたい人は迷わずこれで行こう。攻撃は最大の防御。敵から攻撃される前に倒してしまうのが一番だ。



▶敵が延々と出てくる場所を使い、経験値を稼ぐ手も。



◀AMスーツならではの要素、サイコブロー。強力な攻撃なのだ。

**それぞれのレベルアップに必要なR.Exp値**

| AMスーツ | レベル1からレベル2 | レベル2からレベル3 |
|---|---|---|
| ディフェンス型 | 750 | 1500 |
| パワー型 | 1000 | 2500 |
| スピ ド型 | 750 | 2500 |

### ●パワーアップによるメリットは？

各AMスーツを、着用または強化したときのメリットは下の通り。ちなみに、どのスーツ（隠しスーツはのぞく）でも、ゼロバースト発動時に精神波をためることで、レベル2以降はサイコブレイズ、レベル3以降はそのタイプ特有の特殊攻撃を使える。

<table>
<tr><th></th><th></th><th colspan="2">通常時</th><th colspan="2">ゼロバースト発動時</th><th colspan="2">デメリット</th></tr>
<tr><td rowspan="3">パワー型</td><td>レベル1</td><td rowspan="3">コンボ攻撃が変化する（各レベルごとに内容が異なる）</td><td>攻撃力アップ（小）</td><td colspan="2">攻撃力1.2倍</td><td colspan="2" rowspan="3">とくになし</td></tr>
<tr><td>レベル2</td><td>攻撃力アップ（中）</td><td colspan="2">攻撃力1.3倍</td></tr>
<tr><td>レベル3</td><td>攻撃力アップ（大）</td><td colspan="2">攻撃力1.5倍</td></tr>
<tr><td rowspan="3">ディフェンス型</td><td>レベル1</td><td rowspan="3">吹っ飛びダメージを通常ダメージに交換<br>＋<br>通常ダメージを軽減する</td><td>防御力アップ（小）</td><td rowspan="3">小さい実弾はすべてはね返す<br>＋<br>ダメージ動作がなくなる</td><td>物理ダメージ2/3</td><td colspan="2">移動力ダウン（小）</td></tr>
<tr><td>レベル2</td><td>防御力アップ（中）</td><td>物理ダメージ1/2</td><td colspan="2">移動力ダウン（中）</td></tr>
<tr><td>レベル3</td><td>防御力アップ（大）</td><td>物理ダメージ1/3<br>精神ダメージ1/2</td><td colspan="2">移動力ダウン（大）</td></tr>
<tr><td rowspan="3">スピード型</td><td>レベル1</td><td colspan="2">移動速度アップ（小）</td><td rowspan="3">走りモーションおよび空中加速中にブースト状態になる</td><td rowspan="3">降下中に、✚キー＋ジャンプボタンで　空中加速できる（移動距離が伸びる。その移動距離はレベルが上がるほど長くなる）</td><td rowspan="3">通常ダメージで吹っ飛ぶ</td><td>防御力ダウン（大）</td></tr>
<tr><td>レベル2</td><td colspan="2">移動速度アップ（中）</td><td>防御力ダウン（中）</td></tr>
<tr><td>レベル3</td><td colspan="2">移動速度アップ（大）</td><td>防御力ダウン（小）</td></tr>
</table>

# ミッション攻略 中盤ステージの切り抜け方を伝授!!

Vol.110ではミッション1～4の攻略を掲載したので、今回はミッション5～7を攻略していこう。中盤はステージ構成も複雑になるので、微妙な操作ミスが命取りになりかねない。特に、走行中の達樹は✚キーを放しただけではすぐに立ち止まれないという点には注意が必要。しかし✚キーを放すと同時に△ボタンを押せば、すぐに急停止できるので、普段から立ち止まるときにはこの操作をするクセをつけておくといいだろう。

## ミッション5 ▶ トラックを守れ

アーカム財団のトラックを護衛するミッションで、一定数の敵を撃退すればクリアになるぞ。敵はトラックにも攻撃をしかけてくるので、トラックの周囲を駆け回りつつ、目についたヤツからガンガン倒していこう。敵の攻撃によってトラックが一定のダメージを受けてしまうと、達樹の体力に関係なくゲームオーバーになってしまうので注意。また、敵の日本刀の攻撃はかなり威力が高いので、不用意な接近戦は避けよう。ちなみに、トラックは達樹の繰り出す攻撃でもダメージを受けるので、トラック近くの敵と戦うときにはトラックにまで攻撃を加えないように！



▲このボックスの中には、月の雫が入っている。ミッションが終了してしまう前に必ず回収しておこう。画面奥のトラックと、白い乗用車がボックスの位置のヒントなのだ。



▼トラックの荷台側（後方）にある、このボックスにも月の雫が入っているぞ。あと、トラックの荷台の中にもアイテムボックスは隠されているので、余裕があれば取っておこう

## ミッション6 ▶ 遺跡に眠る宝を探せ

### ボスまでの道！ トラップの発動

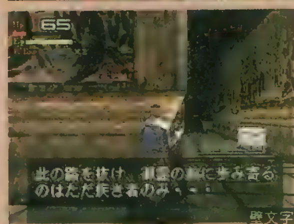
通路や1つの部屋に進入したとたん、トラップが発動する、なんてこともよくある話。例えば、右の写真はとある部屋に進入した瞬間に、暗闇に包まれクモの群れの奇襲を受けたところ。ごく簡単な攻撃（キャプション参照）で突破できるので、焦らずに対応しよう。



◀クモの中に、1匹だけ種類の違うヤツがいるのに注目。コイツを倒せばトラップ解除だ。

### ボスまでの道！ ワナに注意

右の写真の通路を目にすれば、誰もがアイテムボックスに心ひかれるはず。でもこの通路は、強化したスピード型スーツでようやく突破できる「死の通路」なのだ。ここでは、近くのスイッチを操作して別の通路の扉を開き、そちらから遺跡深部を目指すのが得策。




◀観察力のある人なら、通路脇にある壁文字に気づいたはず。警告には素直に従おう。

### VS BOSS 通常攻撃が有効

[illegible]



[illegible]

### ボスを倒したその後は…

[illegible]

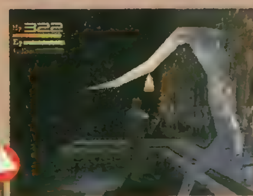


[illegible]

## ミッション7 ▶ 謎の反乱を鎮めよう

### スタート直後のルート

スタート直後の部屋には、ちょっとした仕掛けが用意されていて、連続写真のような手順をとると隠しルートへと進める。ただし、このルートは、通常ルートでも進める部屋に別の入口から入れるだけのもので、アイテムボックスを楽に回収できる以外、目立ったメリットはない。



◀この枯れ木に、近くの足場からジャンプし飛び乗る。



▲枯れ木を足場に、壁際の小部屋に進入。そこで光玉を入手し、この台座の前で使ってみよう。



◀新しい足場が出現し、隠しルートが開ける。

### ボスの部屋への近道

ボスの部屋に進むには、時間制限つきの仕掛けを作動させるのがセオリーだが、実はその仕掛けに頼らなくてもボスの部屋には進入できる。1階の一番奥の部屋で、写真の足場（伸びる塔の、縮んだ状態）からジャンプすれば、正面の塔に手が届き、そのままボスの部屋に直行できるのだ。このルートへは、スピード型スーツを着用していなくても進めるぞ。



▲この場所から、正面の塔に向かって、ジャンプ！

### VS BOSS 連係攻撃に注意

[illegible]



[illegible]



[illegible]

## 隠し部屋もたくさんあるぞ

このACTには、隠しステージもたくさん用意されているので、それらを探しながら攻略してみると、任務の楽しさも倍増するぞ。ちなみに右の写真は、ミッション6の隠し部屋を発見するためのヒントを示したものだ。これらを参考に、キミの手で隠し部屋の秘密を解き明かしてみよう。ただし、右側の写真で紹介している足場へたどり着くには、レベル3まで成長させたスピード型AMスーツが必須なので注意が必要。進入するには、ちょっとした下準備が必要というわけなのだ。



[illegible]



[illegible]

# モンスターコンプリワールド

**最強のリーダーを目指すプレイヤーに贈る攻略データ第２弾！ 今回も役に立つリストを満載なのだ!!**

| 発売中 RPG | ▶¥5,800 ▶アイディアファクトリー<br>▶MC（4ブロック）、PS（6ブロック）、DS（AC非対応）、2P対戦可 |
|---|---|

**PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

記事で紹介しているレアダンジョンやモンコン技以外にも、大会の制覇、モンスターのランクアップなど、やり込み要素がとても豊富なこのゲーム。モンスターを集めて育てるタイプのRPGが好きな人なら、長く楽しめる作品なのです。簡潔、明解なシステムもセールスポイントなので、ややこしい大作RPGに食傷気味の方が、のんびりまったり楽しむのにもピッタリでしょう。ここまで読んで興味を持たれたユーザーさんは、ぜひ１度遊ばれてみては？（が）

## 前号に続いて、攻略に役立つ秘密のデータを一挙公開だ！



▲レアダンジョンは難攻不落。モンスターのレベルをしっかり上げておかないと、クリアは困難だ。

▼アイテムの助力も、ダンジョンの攻略には不可欠。特にHP回復のアイテムは使用頻度が高い。

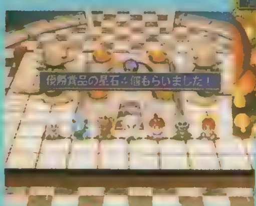


ダンジョンで手に入るアイテムの効果をしっかり把握して、冒険に役立てることも攻略の重要なポイント。今回はモンスターのエサ以外の特別な効果があるアイテムを、全種類バッチリ公開するぞ！ 中には手に入りにくいレアなアイテムも存在するので、その入手にチャレンジするのも１つの楽しみ方だ。また、前号に引き続いて、初公開のレアダンジョンやモンコン技のリストも完全網羅！ 「星石」を集めると挑戦できる、古代ダンジョンのリストも公開するぞ。この攻略を読んで、最強のモンスター使いを目指そう！

### ●古代ダンジョンに挑戦！

モンコン大会での優勝か、ダンジョンのボスを倒すことで手に入る「星石」。これを集めると、ダンジョンギルドで古代ダンジョンを紹介してもらえる。どのダンジョンも世界観と密着しておりバラエティ豊か。また、珍しいモンスターも出現するぞ。挑戦の価値アリなのだ。

▼「星石」はモンコン大会で手に入れるのが確実。ボスから入手できる確率は低い。





▲古代ダンジョンに踏み込めば、そこは手強いモンスターの巣窟。心してかかろう。

### ●貴重なアイテムを入手するには？

このゲームでは、レベルの高いダンジョンほど、中で入手できるアイテムの質も上がる傾向がある。そこで、優れた効果を持つアイテムを手に入れるには、その質に見合ったレベルのダンジョンに挑む必要があるのだ。しかし、当然レベルの高いダンジョンには、強力なモンスターが出現する。味方のモンスターが十分に強くなっていない場合は、かなり厳しい探索を強いられることになるぞ。





▲敵のシンボルを避けつつアイテム収集。全部集めたら脱出だ。

### 【アイテムリスト】

お店には、高価なアイテムがランダムで出現することがあるぞ。

| 名　称 | 効　果 |
|---|---|
| 元気水 | HPを少し回復する |
| 超元気水 | HPを多めに回復する |
| 超元気水グレイト | HPを完全回復する |
| 毒消し水 | 毒のステータス異常を治療する |
| 眠気覚ましの薬 | 眠っているモンスターを起こす |
| 石化治しの水 | 石になったモンスターを治療 |
| 神秘の水 | あらゆるステータス異常を治療 |
| 長寿の霊水 | HPの最大値がアップする |
| 増強の霊水 | 攻撃力がアップする |
| 守護の霊水 | 守備力がアップする |
| 速動の霊水 | 素早さがアップする |
| 魔法の霊水 | 魔力がアップする |
| スカラベ | ダンジョンから脱出する |
| なにかの指輪 | ショップで高く売れる |
| 光りそうな指輪 | ショップで超高く売れる |
| 神秘の指輪 | 最も高価で売れる貴重な指輪 |
| 変な指輪 | 変としか形容できない指輪 |
| 謎の紋章 | 何が起こるかわからない |
| 聖の紋章 | 「破邪聖剣」を覚える |
| 死の紋章 | 「死天滅殺」を覚える |
| 瞬の紋章 | 「瞬殺光波」を覚える |
| 天の紋章 | 「天魔最終」を覚える |
| 邪の紋章 | 「邪神拳撃」を覚える |
| 紅蓮の紋章 | 「召喚インフェルノ」を覚える |
| 極寒の紋章 | 「召喚フェンリル」を覚える |
| 天光の紋章 | 「召喚レリエル」を覚える |
| 大地の紋章 | 「召喚ギガント」を覚える |
| 風牙の紋章 | 「召喚ウインダール」を覚える |
| 水神の紋章 | 「召喚アクエリア」を覚える |
| 無の紋章 | 「アイン」を覚える |
| 真の紋章 | 「壺レーザー」を覚える |
| 空の紋章 | 「キュアオーロラ」を覚える |
| 赤の薬 | 特定のモンスターを進化させる |
| 緑の薬 | 特定のモンスターを進化させる |
| 黄の薬 | 特定のモンスターを進化させる |
| 禁断の実 | 特定のモンスターの性別を変化 |

### 【古代ダンジョンリスト】

古代ダンジョンを再生したら、クリアするまでほかのダンジョンを再生しないこと。使った「星石」が無駄になってしまうぞ。生息モンスターやボスモンスター、ダンジョンレベルをチェックして、突破できそうなら紹介してもらおう。

| ダンジョン名 | 種類 | 階数 | 生息モンスター | ボスモンスター | 星石数 | LV | ダンジョン解説 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 古代遺跡 | 塔 | 4 | ミー／インプ／ヒヨコムシ／マミー／ピーピー | デーモン | 5 | 10 | 太古の昔から存在するダンジョン |
| 竜の祭壇 | 茸 | 5 | キリングバット／ゴースト／ワイバーン／カシュシリアス／ドラパピー | ドラゴン | 10 | 15 | 凶悪なドラゴンが住み着いているダンジョン |
| 悪心の森 | 森(冬) | 6 | ドクムイ／ゴーグ／アサシン／キラーブラック／テンコ | リザンガ　VX | 15 | 20 | 悪の心に満ちた森のダンジョン |
| 地獄の沼地 | 沼(秋) | 7 | ドレイク／バク／バクーバ／リザガン／ケルベロス | ケルベロス　F | 20 | 25 | 意地悪な分かれ道があるダンジョン |
| 大冥宮 | 洞 | 8 | ゾンミー／アッキー／コッツーナイト／デーモン／G　デーモン | ドラゴンゾンビ | 25 | 30 | 冥界へと続く洞窟のダンジョン |
| 中央砂漠 | 砂 | 1 | ゴースト／マミー／カラス／ムーワ／デスムーワ | バジリスク | 30 | 35 | 果てしなく広がる砂漠のダンジョン |

### 【レアダンジョンリスト】

新たに公開されたレアダンジョンは、この16種類。もとになるCDの中には、現在では入手が困難なタイトルもあり、全部にチャレンジするのは難しいかも。運良くCDが手もとにあったら、さっそく再生してみよう。

| CDタイトル | CDアーティスト | ダンジョン名 | 地形 | 階数 | 生息モンスター |
|---|---|---|---|---|---|
| バタフライ | マライア　キャリー | 遊びの森 | 森(春) | 5 | ムイムイ／ドクムイ／シルキュー／チョリッパー／オハナボウ(C) |
| レット イット ビー | ザ　ビートルズ | 昆虫村 | 森(夏) | 4 | ムイムイ(C)／ドクムイ／コロ／ランディータ／ミーンファウル |
| クリピティック ライティングス | メガデス | 呪いの沼 | 沼(夏) | 1 | バフー／ムーワ／クロスネッシャー／ファラウェイ(C)／ブラスグ(C) |
| 炎の導火線 | ヴァン　ヘイレン | 陽の封印所 | 赤 | 4 | ギターヒーロー／ギガボムナッポー／タコウィンナー(C) |
| アペタイト フォー ディストラクション | ガンズ　アンド　ローゼス | 迷わずの森 | 森(夏) | 2 | ギターヒーロー／ダイヤヘッズ／エビロボ／タコウィンナー／テンコ |
| リボルバー | ザ　ビートルズ | 鳥獣保護区 | 森(夏) | 3 | ピーピー／カラス |
| スプリングカフェ | 川崎 洋子 | 名利のほこら | 洞 | 6 | カブリン／ギガボムナッポー／タトト／タコカリン (C)／リザンガ (C) |
| Love | 河村 隆一 | 無垢の結晶 | 氷 | 11 | G　デーモン／ドラパピー／ドラゴンゾンビ／コダマ(C)／ダイヤヘッズ(C) |
| もののけ姫 イメージアルバム | ー | きわものの森 | 森(秋) | 5 | ゴーグ／シェイムリス／キビ／コダマ(C)／タトト(C) |
| リトルサーカス | ソフィア | 地獄の街 | 塔 | 6 | ムイムイ／デスクラブ／バジリスク／ポセイドン(C)／アッキー(C) |
| チャラ ザ ベスト／BABY BABY BABY… | チャラ | 食料の森 | 森(夏) | 1 | マリン／ポポス／バク／マリン(C)／サタンシャーク(C) |
| ウィンターフォール | ラルクアンシェル | 凍てつく洞窟 | 氷 | 3 | フロストドラゴン／イエティ／バフー(C) |
| その胸の中でずっとずっと | 森口 博子 | 雪女の繁華街 | 氷 | 5 | ヴィライノース／フンドウ／コロ／サタンシャーク(C)／リザンガ(C) |
| Folder | パラシェーター | 息吹の森 | 森(春) | 3 | キラーブラック／ケルロン／ドラパピー／ドラパピー(C)／ドラゴン(C) |
| 眩暈～めまい～ | ラピュタ | 収穫の森 | 森(秋) | 6 | チクリン／ケルベロス／シャド／フンドウ(C)／ギョジー(C) |
| ゴジラ／ザ　アルバム | ー | 暖冬ぎみの森 | 森(冬) | 3 | リザージュ／ファラウェイ(C) |




※〝(C)〞のマークがついているモンスターは、通常とは色違いのものです。

## ●魔力タイプのモンコン技のメリット



▶属性を持たないモンスターはいないので、使い方次第では、かなり役に立つのだ。

今回のリストで紹介する魔力タイプのモンコン技は、物理タイプのモンコン技と比べると、やや攻撃力が劣る。しかし、大半の技が火、風、氷などの属性を持つという大きな特徴があり、反対の属性を持つ敵のモンスターに使うと大ダメージを与えられるのだ。うまく敵の弱点を突ければ、物理タイプの技以上の効果が期待できるぞ。

## パラメータアップの技は手放すな!

「チャージピアリス」や「スティフマスィ」などのパラメータをアップする技は、同時に使用者のHPを回復する効果もある。このタイプの技は、必ず1つは手放さずに持っておこう。あると役立つことうけあいだぞ。



▲プレイヤーが必要と思う技を、1つだけ覚えておけば十分だ。

## 【モンコン技リスト】

魔力タイプのモンコン技は、〝コウゲキ〟ではなく〝マリョク〟のパラメータの数値が効果に反映される。腕力で勝負するタイプのモンスターが覚えても、あまり意味はないのだ。モンスターの長所を生かせる技を修得することも大事だぞ。

| 技名 | 特殊効果 | 攻撃力 | 回数 | 命中 | 追加効果 | 追加命中 | 消費量 | 属性 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| フレアウォール | なし | 45 | 1 | 85 | 敵の攻撃力を下げる | 10 | 5 | 火 | 火属性の初歩の技。たまに敵の攻撃力を下げる |
| フレイムランス | 敵の守備力をある程度無効化 | 50 | 1 | 80 | 敵の攻撃力を下げる | 5 | 7 | 火 | 炎の槍を無数に出現させ、敵を貫く酷い技 |
| リヴァルヴフレア | なし | 30 | 3 | 75 | なし | — | 8 | 火 | 炎の竜巻を発生させて、敵を焼き払う |
| ヒートフレア | なし | 70 | 1 | 90 | 敵の攻撃力を下げる | 60 | 9 | 火 | 高密度に結集した炎の爆発。ボス戦で有効 |
| テラ　アトミック | なし | 100 | 1 | 85 | なし | — | 10 | 火 | 超高熱で敵を攻撃。威力はあるが玉の消費も大きい |
| アイス | なし | 15 | 1 | 100 | なし | — | 2 | 氷 | 氷属性の初歩の技。氷の塊を敵にぶつける |
| コールド | なし | 35 | 1 | 95 | 敵の命中率を下げる | 15 | 4 | 氷 | 強力な冷気で敵を包み込む。まあまあの威力 |
| フリーズウォール | なし | 45 | 1 | 85 | 敵の命中率を下げる | 10 | 5 | 氷 | 氷の壁に敵を閉じこめる。追加効果が決まると嬉しい |
| クリスタルランス | 敵の守備力をある程度無効化 | 50 | 1 | 80 | 敵の命中率を下げる | 5 | 7 | 氷 | 氷の槍で攻撃。思ったより大きなダメージが出る |
| ヘイルストーム | なし | 12 | 6 | 100 | なし | — | 8 | 氷 | 大量の雹を降らせての連続攻撃。壮快な技 |
| アイスプリズン | なし | 40 | 3 | 75 | なし | — | 10 | 氷 | 氷の牢獄に閉じこめての連続攻撃。破壊力抜群 |
| ライト | なし | 15 | 1 | 100 | なし | — | 2 | 光 | 光属性の初歩の技。一筋の光明で敵を攻撃 |
| ライトニング | なし | 35 | 1 | 95 | 敵の守備力を下げる | 15 | 4 | 光 | 雷で攻撃。追加効果が便利で、序盤は役に立つ |
| レーザーウォール | なし | 45 | 1 | 85 | 敵の守備力を下げる | 10 | 5 | 光 | 光の柱に敵を閉じこめる。これも序盤のつなぎ技 |
| シャインランス | 敵の守備力をある程度無効化 | 50 | 1 | 80 | 敵の守備力を下げる | 5 | 7 | 光 | 光の槍で攻撃。玉の消費量のわりに威力はいまいち |
| レイレイン | なし | 15 | 5 | 75 | なし | — | 8 | 光 | 空から降りそそぐ光の連続攻撃。かなり使える |
| レーザーキャノン | なし | 90 | 1 | 90 | なし | — | 9 | 光 | 極太の光線で敵を貫く。威力もエフェクトも派手 |
| ジャッジメント | 最大HP－現在HP÷10が攻撃力 | — | 4 | 85 | なし | — | 10 | 光 | 裁きの光で攻撃。ダメージを受けているほど強力に |
| ペブル | なし | 15 | 1 | 100 | なし | — | 2 | 土 | 土属性の初歩の技。石を敵の頭上に落とす |
| ディグ | なし | 35 | 1 | 95 | 敵の素早さを下げる | 15 | 4 | 土 | 巨大な土の針が突き出して敵を攻撃。威力は低め |
| アースウォール | なし | 45 | 1 | 85 | 敵の素早さを下げる | 10 | 5 | 土 | 大地の壁に敵を閉じこめる。それなりの威力 |
| ストーンランス | 敵の守備力をある程度無効化 | 50 | 1 | 80 | 敵の素早さを下げる | 5 | 7 | 土 | 石の槍で攻撃。玉の消費量に見合ったダメージは出る |
| ストーンプレス | なし | 80 | 1 | 85 | 敵を石化させて動けなくする | 35 | 8 | 土 | 巨大な岩を空から落とす。最後まで使える便利な技 |
| ガイアスパウト | 攻撃力が40、30、20、10と変化 | — | 4 | 90 | なし | — | 10 | 土 | 大地のあらゆる力で連続攻撃。変則的だが威力はある |
| ブリーズ | なし | 15 | 1 | 100 | なし | — | 2 | 風 | 風属性の初歩の技。そよ風のカマイタチにで攻撃 |
| ウィンド | なし | 35 | 1 | 95 | なし | — | 4 | 風 | 風の刃で敵を攻撃。レベルの高い敵には通用しない |
| ストームウォール | なし | 45 | 1 | 85 | なし | — | 5 | 風 | 風の柱に敵を閉じこめて攻撃する。まあまあの威力 |
| エアーランス | 敵の守備力をある程度無効化 | 50 | 1 | 80 | なし | — | 7 | 風 | 鋭い烈風で敵を攻撃する。強力で使い勝手がいい |
| ハリケーン | なし | 40 | 2 | 85 | なし | — | 8 | 風 | 竜巻に敵を巻き込む。追加効果はないが威力は高い |
| ダークウィンド | なし | 70 | 1 | 90 | なし | — | 10 | 風 | 邪悪な竜巻で攻撃。「ハリケーン」の方が使えるかも |
| ドロップ | なし | 15 | 1 | 100 | なし | — | 2 | 水 | 水属性の初歩の技。水滴を落として敵を攻撃する |
| ウォーター | なし | 35 | 1 | 95 | 敵の魔力を下げる | 15 | 4 | 水 | 雨を降らせて攻撃。序盤はこのレベルの技で十分戦える |
| ミストウォール | なし | 45 | 1 | 85 | 敵の魔力を下げる | 10 | 5 | 水 | 霧の中に敵を閉じ込める。強力な技へのつなぎ |
| スティームランス | 敵の守備力をある程度無効化 | 50 | 1 | 80 | 敵の魔力を下げる | 5 | 7 | 水 | 無数の水の槍を生み出して敵を貫く。威力はまあまあ |
| アクアフラッド | なし | 80 | 1 | 85 | なし | — | 8 | 水 | 泡の洪水で敵を飲み込む。スタンダードに威力を発揮 |
| マーキュリー | なし | 60 | 2 | 75 | なし | — | 10 | 水 | 爆発的な水の流れで敵を押しつぶす。威力は申し分なし |
| レス | なし | 15 | 1 | 100 | なし | — | 2 | 無 | 自然の力で攻撃する。無属性の攻撃では最も威力が低い |
| ムーンウェイブ | なし | 50 | 1 | 80 | なし | — | 6 | 無 | 月の光で攻撃する。モンコン玉の消費が多く使いづらい |
| ソロモン | なし | 50 | 1 | 80 | なし | — | 5 | 無 | 次元の狭間のエネルギーで攻撃。安定した性能を持つ |
| イクス | 敵の強さで攻撃力が変化 | — | 1 | 80 | なし | — | 5 | 無 | 敵のレベルが使用者のレベルより高いほど攻撃力アップ |
| スターフォール | なし | 100 | 1 | 100 | なし | — | 10 | 無 | 隕石を敵に落として攻撃する。最後の切り札 |
| レインボウ | 全属性で攻撃 | 30 | 6 | 85 | なし | — | 10 | 特殊 | 火、氷、光、土、風、水の順番に属性の攻撃を繰り出す |
| アイン | 敵の守備力をある程度無効化 | 100 | 1 | 100 | なし | — | 10 | 無 | 全てを破壊する攻撃。防御力の無効化でダメージ増大 |
| デスアピア | なし | 65 | 1 | 100 | なし | — | 7 | 無 | 死神の鎌で攻撃する。モンコン玉を節約したいときの技 |
| アクティブ | 使用者のHPを回復する | — | 1 | 100 | なし | — | 5 | 無 | HP回復。ほかの技に比べて消費が大きく使いづらい |
| チャージピアリス | 使用者の攻撃力を上げる | — | 1 | 100 | 使用者のHPを回復する | 100 | 2 | 無 | 攻撃力アップと同時にHPを回復。超使える |
| スティフマスィ | 使用者の守備力を上げる | — | 1 | 100 | 使用者のHPを回復する | 100 | 2 | 無 | 守備力アップと同時にHPを回復。あれば便利 |
| クイックフロゥ | 使用者の素早さを上げる | — | 1 | 100 | 使用者のHPを回復する | 100 | 2 | 無 | 素早さアップと同時にHPを回復。回復目的で使う |
| マジカルスパーク | 使用者の魔力を上げる | — | 1 | 100 | 使用者のHPを回復する | 100 | 2 | 無 | 魔力アップと同時にHPを回復。超使える |
| チャージブレイク | なし | 10 | 1 | 90 | 敵の攻撃力を下げる | 80 | 2 | 無 | 地味だが便利。ボスとの戦闘で特に有効 |
| ガードクラッシュ | なし | 10 | 1 | 90 | 敵の守備力を下げる | 80 | 2 | 無 | 地味だが便利。「マジカルスパーク」との併用は強力 |
| クイックドロゥ | なし | 10 | 1 | 90 | 敵の素早さを下げる | 80 | 2 | 無 | 敵の素早さを下げる。あれば使う程度 |
| マジカルランブル | なし | 10 | 1 | 90 | 敵の魔力を下げる | 80 | 2 | 無 | 魔力タイプの技を使う敵には効果絶大 |
| ナースコール | 使用者のHPを回復 | — | 1 | 100 | なし | — | 2 | 無 | パラメータアップの技を覚えるまでは、これで代用 |
| インジェクシュン | 使用者のHPを大幅に回復 | — | 1 | 100 | なし | — | 4 | 無 | HPを大幅に回復できるが、玉の消費も多い |
| ヘルシィ | 使用者のHPと毒を回復 | — | 1 | 100 | なし | — | 2 | 無 | HPの回復と毒の治療を同時にできる。便利な回復技 |
| 召喚インフェルノ | なし | 18 | 6 | 75 | なし | — | 10 | 火 | 炎の精霊を召喚して空から炎を降らせる。威力なら一番 |
| 召喚フェンリル | なし | 40 | 2 | 80 | 敵を毒で侵しHPを減らす | 40 | 10 | 氷 | 氷の精霊を召喚して冷気で攻撃。毒の追加効果が魅力 |
| 召喚レリエル | なし | 30 | 3 | 85 | なし | — | 10 | 光 | 光の精霊を召喚して光球で攻撃。悪魔や死人に効果大 |
| 召喚ギガント | なし | 100 | 1 | 90 | 敵を石化させて動けなくする | 30 | 10 | 土 | 地の精霊を召喚して大地の隆起で攻撃。石化が魅力 |
| 召喚ウインダール | 敵のHPを吸収する | 20 | 3 | 80 | なし | — | 10 | 風 | 風の精霊を召喚して竜巻で攻撃。HPの回復も可能 |
| 召喚アクエリア | なし | 20 | 5 | 75 | 敵を眠らせて行動不能にする | 35 | 10 | 水 | 水の精霊を召喚して竜巻で攻撃。眠りの追加効果が魅力 |
| 召喚ポリバケ2 | なし | 15 | 6 | 100 | なし | — | 10 | 無 | ゴミ箱みたいなものを召喚して、ゴミで攻撃。百発百中 |

※表の項目で「追加命中」は追加効果の命中率を、「消費量」はモンコン玉の消費量を示します。

# サルゲッチュ

今回は序盤6ステージを一気に攻略。完全クリアに必要なガチャメカもフォローしているので要チェックだ!

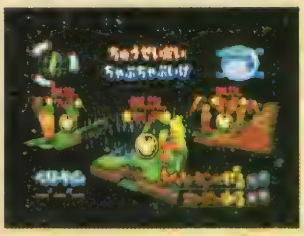
| 発売中 ACT | ▶¥5,800 ▶SCEI ▶MC(1ブロック)、PS(12ブロック)、AC専用(DS対応) |
|---|---|

**PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

感覚的に無理のないアナログスティックでの操作、適度な難易度を支える親切なチュートリアル機能など、非常に良質なACTに仕上がっている『サルゲッチュ』。多彩なガチャメカの使い方も自然に覚えられるので「ACTは苦手」という人にもオススメの1本です。また、ピポサルの動きや表情もかなりイイ感じで、見ているだけでもかなり楽しい。プレイに疲れたらサルレーダーでステージ内のピポサルたちを見てみるのもオススメですよ。　(大明)

## 序盤6ステージ&ヒロキアタック徹底攻略!!

今回は序盤6ステージの完全クリア攻略とヒロキアタック、タイムアタックのワンポイント攻略をしていくぞ。序盤は難易度も高くなく、アナログスティックの操作に慣れるにはもってこい。今のうちに各ガチャメカの操作を完全にマスターしておこう。



◀今回の攻略を読んで全ステージのピポサルを捕まえよう!

### サルチェック エナジーチップの集め方

エナジーチップは100個集めると、カケルが1人増えるという重要アイテム。実はこのエナジーチップ、クリアしたステージに再び来ると復活しているのだ。これを繰り返せばアッという間に100個たまるぞ。




▲すべて取ったら一度脱出してからまた来よう。すると…




▲なんと、全部復活しているのだ! ぜひ覚えておこう。

### サルチェック スペクターコインを見逃すな!

スペクターコインは一定数取ることによりミニゲームができるようになる。中には特定のガチャメカを使わないと取れないコインもあるので、まめに各ステージに来て取り逃しのないようにチェックしよう。




▲わかりにくい場所が多いので、視点変更を活用して見つけよう。




▲スペクターコインを集めてミニゲームにチャレンジ!

## ステージ攻略 中生代

中生代の各ステージは危険なトラップなどがほとんどないので、安心してピポサルを捕まえられる。"いないフリ"や臨機応変なガチャメカの切り替えなどの基本操作を練習しよう。

### こだいのはらっぱ

#### まずはここで小手調べ

このステージはフィールドが狭いので、ピポサルを見失うことは少ないはず。ハイハイで気づかれないように近づき、メカボーで倒してからゲットアミで確実に捕まえる練習をしよう。ステージ奥の丘にいるピポサルは、一度丘の上から下に誘い出し、そのあとハイハイで近づけば捕まえやすいぞ。ちなみに、崖の上にいるピポサルはトビトンボがないと捕まえられない。トビトンボを手に入れたらもう一度来よう。



▲ランプの色が赤にならないように注意しつつ、ハイハイで近づこう。



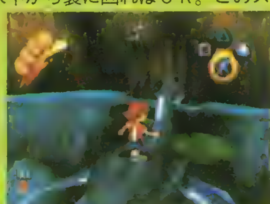
◀まずは1匹ゲッチュ! ゲットアミの届く間合いまで近づいたら迷わず使おう。

**完全クリアに必要なガチャメカ**
ゲットアミ・メカボー・トビトンボ

### ちゃぷちゃぷいけ

#### 初期装備で完全クリア可能!

ゲットアミとメカボーだけだと一見完全クリアは無理そうなステージだが、実は全部のピポサルを捕まえることができる。まず、メッセージポストのそばの高台のピポサルは、近くの木の上からジャンプすれば捕まえられる。次に、高い崖の上にいるピポサルはミズメカで水中から裏に回ればOK。このステージで要注意なのがいきなり地面から出てきて弾を撃ってくる敵だ。地面の影を見つけたら出現と同時に倒してしまおう。



▲上の写真の位置にいるピポサルは、恐竜からジャンプして捕まえよう。



◀水中にもエナジーチップやスペクターコインがあるので、全部取っていこう。

**完全クリアに必要なガチャメカ**
ゲットアミ・メカボー

### きょうりゅうバレー

#### パチンガーで完全クリア!

スタート地点の上にある滝の裏にはピポサルがいるので見逃さないように。滝の右奥にあるオリはパチンガーを手に入れたらもう一度来よう。それ以外のピポサルは下のコラムを参照してほしい。

#### 2匹の恐竜に要注意

##### ティラノサウルス



ティラノサウルスは壁におびき寄せて突進させよう。これを何回か繰り返すとしっぽにいるピポサルを捕まえられるぞ。

##### プテラノドン



動いている殻をメカボーで叩いて追い出そう。ただし、あまり巣の上にいると空中に持っていかれてしまうので要注意。

**完全クリアに必要なガチャメカ**
ゲットアミ・メカボー・トビトンボ
パチンガー・サルレーダー



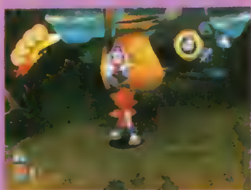
# ステージ攻略 新生代

新生代から難易度が上がってくる。ピポサルの捕まえ方がわからない場面も出てくるはずなので、メッセージポストでまめにアドバイスをチェックしておきたいところだ。

## ジャングルリバー

### サルレーダーを有効利用しよう

スタート地点の周りにいるピポサルを全部捕まえたら、水門をくぐって別のフィールドに移動しよう。1カ所だけトビトンボがないといけない場所があり、そこにはボスのジャンボウッディーが待ち構えている。そいつを倒したらそばの崖の下に隠れているピポサルをレーダーで見つけてゲットしよう。



▲サルレーダーを使えば、隠れたピポサルも見つけられるぞ。

### ジャンボウッディーはこう倒せ!

初のボスとなるジャンボウッディー。まず、本体を守っている両手にダメージを与えて本体のガードを解く(上の写真)。ガードが解けたらメカボーで叩こう。ちなみにパチンガーを持っていれば、離れた場所から攻撃できるので、ノーダメージで倒せるのだ(下の写真)。





**完全クリアに必要なガチャメカ**
ゲットアミ・メカボー
トビトンボ・サルレーダー

## ナンデココいせき

### 開閉する床がポイント

ここでのピポサル探しのほとんどは遺跡の中になる。遺跡の中で注意する必要があるのが分裂する敵だ。分裂したらすぐに攻撃しないと囲まれてしまうぞ。通路の途中に開閉する床が2つある場所があり、壁の向こうにピポサルがいる。ここはピポサルがスイッチを踏むと手前の床が開く仕掛けになっているので、床が開いたらわざと落ちよう。すると、壁の向こうにいるピポサルのところまで行くことができるぞ。ただし、間違っても奥の床に落ちないように。



▲警戒中のサルはスイッチに近づかないので、壁にはあまり近寄らないように。

### 空中にいる敵はパチンガーで!

右の写真の場所で移動するときにやっかいなのが空中にいる敵だ。攻撃を受けると崖の下に落とされる危険があるので、まずパチンガーで倒してから柱の上を移動していこう。



▲パチンガーなら離れたところから簡単に倒せるぞ。

**完全クリアに必要なガチャメカ**
ゲットアミ・メカボー・パチンガー
トビトンボ・サルレーダー

## ダレガタテタいせき

### パチンガーの練習ステージ

敵が遺跡の入口を守っているところは、パチンガーでスイッチを押して扉を開けてから一気に駆け抜けよう。遺跡の中に入ると針の山の向こうにピポサルがいる。ここはパチンガーでスイッチを押すと道が出現するので、それを渡ってピポサルを捕まえに行こう。オリの中にいるピポサルはラジヨンクを使って追い出せば簡単に捕まえられるぞ。



▲柱の上にいるピポサルは、柱を壊してから捕まえればいい。

### パチンガーで道を作れ!

離れた場所にあるスイッチは、パチンガーで押す。こういった場面は後半でもかなりあるので、このステージで練習しよう。



▲L2ボタンで視点を切り替えてから撃とう。



◀攻撃だけでなくこういった使い道もある。

**完全クリアに必要なガチャメカ**
ゲットアミ・メカボー・トビトンボ
ラジヨンク・サルレーダー・パチンガー

---

## ワンポイント攻略 ヒロキアタック パート1 HIROKI ATTACK

### 左スティックさばきがすべてなのだ!

ヒロキアタックは1番でゴールするとスペクターコインが5枚手に入るので、何としても勝ちたいところだ。ここではコース内の各ポイントを順を追って攻略していくぞ。まず、スタート直後のプールに入ったらR1ボタンで必ず加速。次の溶岩地帯はヒロキのほうがかなり速い。抜かれて当然のところなので、あわてずミスのないようにジャンプしよう。溶岩地帯の後の坂はインギリギリを滑ってそのままプールへ。最後の難関の鉄球地帯は、判定のない鎖の部分を通っていけばいい。鉄球に当たりそうになったらジャンプで逃げよう。うまくいけば1分を切ることが可能だ。



◀足場のある方向に正確に左スティックを倒そう。



▲最後の難関である鉄球ゾーン。ここがヒロキを抜く最後のチャンスだ。

## ワンポイント攻略 タイムアタック TIME ATTACK

### ガチャメカを駆使して最短コースを構築しよう!

タイムアタック攻略はベストルートの構築につきる。その際に基本となるのが、ピポサルの位置と使うべきガチャメカ、エナジーチップの場所だ。ガチャメカでオススメなのがトビトンボとダッシュフープ。縦軸の移動はトビトンボで、横軸の移動はダッシュフープで行うとタイムを短縮できるぞ。また、エナジーチップは取ると一定時間タイムが止まる優れもの。エナジーチップが連続している場所をルートに組み込めば、かなりタイムを縮めることができるのでぜひ覚えておこう。




◀タイムによってランクは3つある。目指せゴールドランク!



▲どのガチャメカをどの場面で使うか。ベストルートが完成するまで試行錯誤すべし。

# メディーバル ～甦ったガロメアの勇者～

中盤７ステージを一挙攻略!!　手強いザコ敵と通常武器が効かないボスの倒し方を徹底解説！

| 発売中<br>AVG | ▶¥5,800　▶SCEI<br>▶MC（１ブロック）、AC（DS対応） |
|---|---|

**PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

ヨーロッパの精鋭スタッフが丹精こめて作ったこのゲーム。欧米ではすでに100万本に届く勢いの大人気ソフトだそうですよ。強敵に稲妻のスペシャル攻撃を使ったときの壮快感や、効果的な武器を発見したときのヨロコビを体験したら　その人気にも思わず納得のはず。日本のユーザー向けにいろいろ調整されているので　洋ゲーにありがちな理不尽さも感じないしね。ゲーム全体の雰囲気もいいから、ファンタジー好きには特にオススメです。　（トモザネ）

## 中盤以降の難関ステージを徹底攻略!!



骨太なアクションのおもしろさと、ちょっと頭を使う謎解きの両方が楽しめる『メディーバル』。攻略第２弾の今回は、「封印の地」から「幽霊船」までの７ステージを一気に駆け抜けるぞ。基本的には１本道で行けるルートだが、重要アイテムである悪魔の像と、２つのドラゴンの宝石を取っていなければ完全クリアは無理。これらのアイテムを取り忘れている人は、前回の攻略を参考にして前のステージに戻ってみよう。

### ポイント 終盤のオススメの武器

中盤から終盤にかけてのステージでは強い武器が不可欠。魔法の剣と稲妻がオススメだ。魔法の剣はリーチが長く威力も絶大。スペシャル攻撃は使わずにブンブン振り回すのが効率的。稲妻は近くの敵を一気に全滅させるスペシャル攻撃がグッド！



▲魔法の剣は超強力。苦労していたザコも一撃でオシマイだ!!



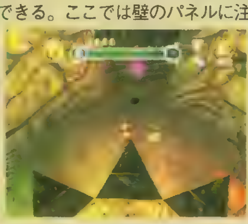
▼稲妻は使える数に限りがあるので強敵に囲まれたときに。

## 「封印の地」から「幽霊船」までのポイントをチェック！

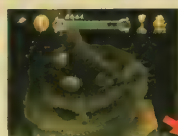
### 封印の地

#### パズルの謎解きに挑戦!!

ここは今までの冒険の成果を試される難解ステージ。謎解きの要素も多く、敵も急激に強くなっているぞ。また、「眠れぬ街」で手に入るアイテム、悪魔の像がないことには聖杯が取れないし、ボス戦にたどり着くこともできない。持っていない人は取りに戻ること。スタートしたら、まずは邪魔なドラゴントードを倒しながら、丸太のリフトでドラゴンバードの巣に向かおう。３つの卵を転がして割ると石盤が見つかるので、その石盤を使い、沼地を越えて封印の墓に行くのだ。墓の扉の前で悪魔の像を使うと、聖杯と暗黒の紋章がある場所に降りることができる。ここでは壁のパネルに注目。中央に集まるキズの数の通りにパネルを踏むと、強敵シャドーデーモンたちが解放される。周りの鉄格子が開いたら暗黒の紋章を手に入れて、２匹のストーンデーモンがいる左側の門から中に入ること。ここまでたどり着いたプレイヤーだけがボスと戦えるのだ。



▶聖杯が実体化したら暗黒の紋章があった場所に取りに戻ろう！



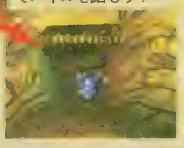
◀ドラゴンバードの巣で巨大な足に攻撃される。ダメージを受けないように素早く卵を割って石盤を取ろう！



▶次に石盤を使って奥に進む。封印の墓の扉に向かって悪魔の像を使うのだ。中に降りるとそこは封印の地。



◀次にパネルのパズルを解いて、暗黒の紋章をゲット。「炎→渦巻き→波→噴水」の順番でパネルを踏もう！



▶暗黒の紋章を手に入れたら、ボスのいる部屋の入口を守るストーンデーモンを停止できる。いよいよボス戦だ。

#### BOSS レッドフライングデーモン
#### 止まったときに１匹ずつ狙え

[illegible]



[illegible]

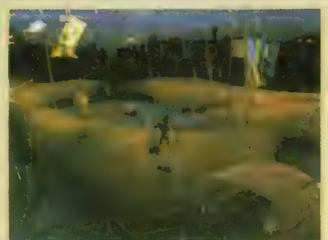


[illegible]

### 死者たちの沼

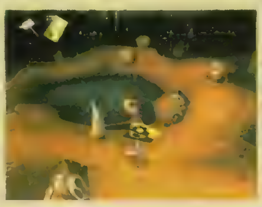
#### ナパーム弾に近寄るな！

ここは沼地に落ちると即死。ジャンプのテクニックが試されるステージだ。バラバラに浮いている魂の兜を集めて船頭に渡せばステージクリアできるぞ。点在するナパーム弾は他のステージでは非常に有効だが、ここは沼地の上の細い陸地のためにリスクが高すぎる。また、ここの敵にはダメージを与えることのできない鐘の兵士がいる。ハンマーの衝撃波で押し出して倒すこと。古い戦車がある広場の横の回復ボトルとライフボトルは見落とさないように注意しよう。





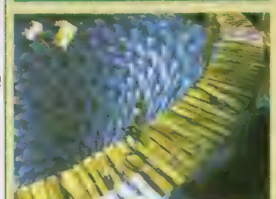
▲◀魂の兜を１つ取るたびに陸地と陸地を結ぶ橋が消えるのだ。奥は古い戦車がある広場。坂道を下ると戦車が追いかけてくるのでダッシュで逃げろ！



▶ズラリと並んだナパーム弾。誘爆すると逃げ場がなくなるので無視しよう。

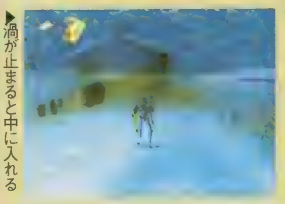
### 渦巻く湖

#### 湖の渦を止めろ!!



▲湖の周りに３つある水晶装置に石盤を当てはめる。すると渦巻いていた湖が静まり、中心へ入れるのだ。

ここは謎解きの要素の少ないアクション主体のステージだ。「死者たちの沼」と違いジャンプすることは少ないが、落ちたら即死なのでショルダーアタックは控えよう。橋の真ん中にあるレバーを動かすと道が３方向に分岐する。石盤を集め水晶装置を発動させて渦を止めること。聖杯は、湖の中を進んで陸に上がったところに置いてあるので忘れずにゲット。ここで現れるトッドデーモンは、飛び道具が効きにくいので剣で応戦しよう。



▶渦が止まると中に入れるように。敵がいないのでアイテムを楽に取れるのだ。



▶亀の甲羅のようなボディを持つタフな強敵トッドデーモン。

## 水晶の洞窟

### 2つのドラゴンの宝石を使おう！

「パンプキング」と「地下牢」のステージで手に入るドラゴンの宝石が、ついにこのステージで役に立つぞ。まずは洞窟の入口で飛んでいるフライングシャドーデーモンを飛び道具で撃ち落とし、洞窟内部に進もう。グルグル回っている水晶の刃のそばにアイテムがあるが、刃の中心部を歩けばダメージは受けない。水晶に閉じこめられている魔物を倒したら、ドラゴンの宝石を彫刻にはめ込んでボスのドラゴンを呼び出そう。ドラゴンを倒せば最強武器の1つである龍の涙を手に入れることができるのだ。なお、水晶の中のピグモンキーは簡単に倒せる。自分から水晶を割って攻撃してくるライノタウロスにはジャンプしながらの攻撃が効果的だぞ。


▶水晶を割って襲ってくるライノタウロス。ジャンプしてハンマーで叩きつぶせ！


▶入口のフロアにある聖杯。実体化した後は、忘れずに取りに戻ろう！


◀ドラゴンを呼ぶのに必要な2つのドラゴンの宝石。彫刻に当てはめるのだ。

### BOSS ドラゴン
#### 地面を叩いて岩を落とせ！





## ガローズの絞首台

### ゴーストドラゴンから逃げろ！

前半は敵を倒しまくり、後半は逃げ回る構成のステージ。敵はスキューマン、ハングマン、マミーゾンビ、ゴーストドラゴンの4種類がいる。矢が刺さっているスキューマンは走って攻撃してくるが、避けながら剣のスペシャル攻撃を使えば簡単に倒せるはず。首を吊っているハングマンは後ろに回り込めば楽に仕留められるが、複数のときが多いので周りに警戒が必要。マミーゾンビは攻撃力が強いから優先的に倒すこと。龍の門に入るには龍の涙を使うのだ。スイッチを押すと無敵のゴーストドラゴンが登場。ダッシュで逃げながら鉄格子を上げて聖杯を取るべし。




▲炎のバリアに守られている龍の門。龍の涙を装備して龍に変化すると中に入れるようになるのだ。

▲龍の門を奥に進むとスイッチがあり、ゴーストドラゴンがいる場所に行ける。4つのスイッチを押すと対応した鉄格子が上がり、聖杯や金貨、回復ボトルが手に入るぞ。

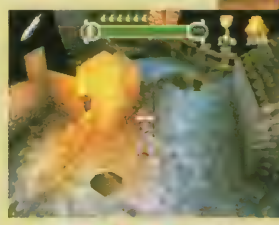

▶ガローズはドラゴンの聖地。そこを荒らした者は許さないとばかりに襲ってくる無敵のゴーストドラゴン。

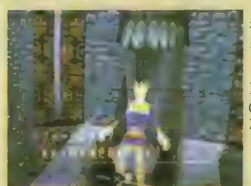
## ペリグリン城

### 農民を助けてあげよう！

ここは多数の仕掛けが待ち受ける難関ステージ。強敵シャドーデーモンは、3匹以上に囲まれたときが怖い。稲妻のスペシャル攻撃で一網打尽にしよう。最初はお城へ続く橋が上がっていて中に入れないが、ニワトリを誘導して奥にあるエサを食べさせると道が開けるはず。城壁の内側に入ったら、捕まっている農民を助けた後、城内に進み王冠をゲット。これを玉座で使うと王様に会えるのだ。ボスを倒して脱出するときは残り時間が少ないが、聖杯を取るのを忘れないように！




◀▲まずはニワトリを追い立ててエサを食べさせよう。農民を助けるときは、シャドーデーモンを稲妻で倒し、炎を叩いて消してからレバーを押す。助けた後に入口に戻ると王冠が手に入るのだ。


◀王冠を玉座に持っていけば、ペリグリン王と再会できる。城の秘密を教えてもらえるのだ。

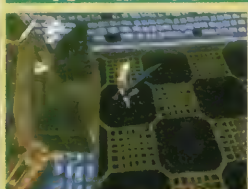

▶ザコを倒して聖杯を取り、溶岩を止めてから投石機に。石をどかしてから乗ると脱出できる。

### BOSS ストーンゴーレム
#### 武器が効かないなら、押せ！



## 幽霊船

### 青い服の副キャプテンを狙え！

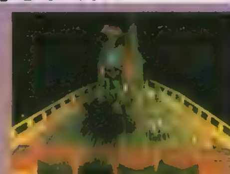

▲ジャンプした反動が治まれば、大ジャンプが可能になる。タイミングと間合いに注意しよう。

大きな幽霊船が舞台のテクニカルなステージ。敵には何度も甦る三等兵と海賊兵がいるが、グループに1人いる青い服の副キャプテンを倒せば他の兵も崩れ落ちるのだ。このステージでオススメの武器は魔法の剣。副キャプテンだけを倒すのが理想だがザコの数も多いので、リーチが長く威力も強い魔法の剣が使いやすいのだ。幽霊船の中央部はけっこう難関。今までのステージの中でジャンプテクニックが一番必要とされるぞ（誤って落ちても、1つ下に廊下の階層があれば助かるが）。タルと大砲の連続攻撃もイヤな感じだが、ショルダーアタックでの攻撃無効化を利用してガンガン進むのがコツ。マストの上の方にある聖杯が実体化したら、ボスと戦う前に必ず取りに行こう。


◀聖杯は高いところにあるので忘れやすい。落下に気をつけて慎重にジャンプ。


◀いくらザコを倒しても聖杯に魂は集まらない。青い服を着た副キャプテンを倒すのだ。

### BOSS キャプテンゼロ
#### 大砲を撃ちまくれ！





# UFO -A DAY IN THE LIFE-

17名分のばっちシーンの位置とタイミングを大公開！　これで序盤で悩むことはないぞ。

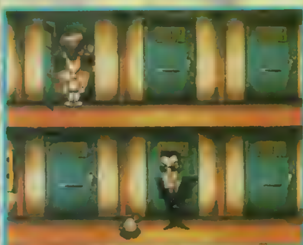
| 発売中 | ▶¥5,800 ▶アスキー |
|---|---|
| ETC | ▶MC（1ブロック） |

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

何ともシュールで奇妙なキャラクターが登場するこの作品。彼らの動きを見ているだけでも楽しいので、ぜひじっくりと観察してみてほしい。効果音の使い方も凝っているので、よく聞いてみると楽しいぞ。ゲームに慣れないとなかなか先に進むことはできないけど、いったんコツをつかめば、宇宙人のいそうなところがすぐわかるようになる。でも、効率よくさっさと進めるよりも、じっくりとアパートの住人たちの生活をのぞき見(？)してほしい。（殿）

## 17名の乗客のばっちシーン+αを大公開!!

遭難した宇宙バスの乗客をチキューのアパートで救出するのがゲームの目的。しかしチキュー上ではフロンガスと電磁波の影響で、乗客の宇宙人たちを肉眼で確認することができない。乗客を救助するためには、彼らのいそうなところを特殊カメラ「コスモスキャナー」で撮影し、存在を確認する必要がある。乗客を確認できる「ばっちシーン」を撮るにはカメラのフレーム位置とシャッターのタイミングが重要。今回は17名の乗客のばっちシーンを公開するぞ。



▲住人のようすをよく見て、少しでも不自然なところがあればすかさず激写しよう。

### 宇宙人救出チャート

チャートの中の宇宙人で名前の後ろに数字がついているものは、その順番で最後まで撮影して初めて救助できる。1回撮影しただけでは救助できないので注意！



| | | |
|---|---|---|
| 102 | 0:00 | リトルマンボ |
| ROKA | 0:00 | フラットウッズ |
| 105 | 1:00 | ソピカ① |
| | | ソムリエ①、② |
| 202 | 0:00 | ソピカ② |
| 105 | 5:00 | もっくん |
| | | マブッチ |
| ROKA | 0:00 | バナナ7 |
| 203 | 1:00 | モン・プティ |
| 101 | 0:00 | クボタ①、② |
| 203 | 3:00 | ノミック① |
| | 4:00 | ノミック② |
| 101 | 1:00 | カンゼオーン |
| | 2:00 | チャーリー・ワット① |
| ROKA | 1:00 | たい・ディリアム |
| 202 | 1:00 | のりくみいん1 |
| 201 | 7:00 | リモッコ |
| 203 | 6:00 | ドリマートン |
| | 7:00 | メグミー |
| | | キャットママ |
| ROKA | 2:00 | パッカー |
| 201 | 0:00 | ザーマン |
| 103 | 0:00 | アステアー①、② |
| | 2:00 | チャーリー・ワット② |
| 102 | 1:00 | ゲソラ① |
| | 2:00 | ゲソラ② |
| | 3:00 | ゲソラ③ |
| | 4:00 | ゲソラ④ |
| 201 | 2:00 | デンスケ① |
| | 4:00 | デンスケ② |
| | | ドリマートン |

※表の先頭の3ケタの数字は部屋の番号を表しています。

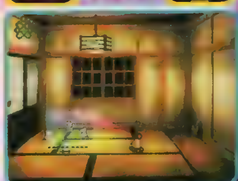
### コスモセンサーを活用しよう

画面内のどこかに乗客が現れると、画面左上のコスモセンサーが反応する。このセンサーを頼りにして捜索を進めよう。ただしセンサーは乗客の出現には反応するが、その人数までは把握できない。乗客を複数救助できる場所では要注意だ。



▲コスモセンサーが反応したときは、画面内のどこかに乗客が出現している。

**102 0:00 リトルマンボ**



▲壁の穴からネズミが4匹出てくるので、その真ん中を激写！

➡ ROKA/0:00へ

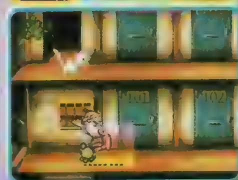
**ROKA 0:00 フラットウッズ**



▲猫が何もないところに向かって威嚇しているので、そこを撮影。

➡ 105/1:00へ

**ROKA 0:00 バナナ7**



▲おっさんがいきなり転ぶので、その足元を撮る。

➡ 203/1:00へ

**105 1:00 ソピカ**



▲何者かが画家の絵に落書きをするので、そこを撮影。

**105 1:00 ソムリエ1**



▲男がソファーに座ってワインを一口飲んだ瞬間、右側を撮影。

**105 1:00 ソムリエ2**



▲男が落書きされた絵を見てワインを吹き出す。この右上を撮る。

➡ 202/0:00へ

**202 0:00 ソピカ**



▲画家が絵を描いている途中せきをするので、その右側を撮影。

➡ 105/5:00へ

**105 5:00 もっくん**



▲男が植木に水をやるので、植木を撮影すると発見できるぞ。

➡ TO BE CONTINUED…

**203 1:00** [illegible]



▲猫のエサがどんどん減っていくので、そこをすかさず撮影。

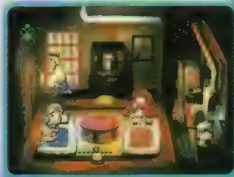
➡ 101/0:00へ

**101 0:00** クボタ1



▲親父が部屋に入ってきて酒を飲み出す。その酒ビンの左側にいる。

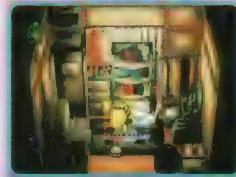
**101 0:00** クボタ2



▲親父が飲みつぶれて寝たあと、ちゃぶ台の前で寝ている。

➡ 203/3:00、4:00へ

**203 3:00** ノミック1



▲ＯＬが寝床（？）から出てきて手を揺いているところを撮影する。

**203 4:00** ノミック2



▲猫がいきなり暴れ出すので、そこをすかさず激写！

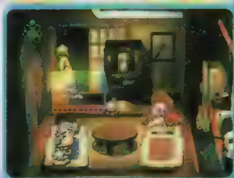
➡ 101/1:00、3:00へ

**101 1:00** [illegible]



▲親父が仏壇を閉めてしまうので、どいたらそこを撮影。

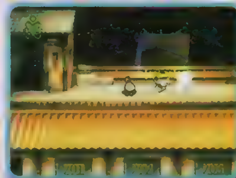
**101 3:00** チャーリー・ワット1



▲勉強している子どもの足がしびれるので、足元を撮影。

➡ ROKA/1:00、2:00へ

**ROKA 1:00** [illegible]



▲屋上にいる猫の視線の先を追うと、飛びまわる乗客を発見！

➡ 202/1:00へ

**ROKA 2:00** ハッカー



▲201号室の前にいると音楽が聞こえてくる。そのときを撮影。

➡ 201/0:00へ

**201 0:00** [illegible]



▲テレビの画面が砂嵐に変わる。その瞬間をすかさず撮影。

➡ 103/0:00、2:00へ

**103 0:00** アステアー1



▲ハッカーがキーボードを叩いている瞬間に、机の右側に出現。

**103 0:00** アステアー2



▲ハッカーが右手を振り上げた瞬間にすかさずシャッターを切る。

➡ 201/2:00、4:00へ

**103 2:00** チャーリー・ワット2



▲ハッカーの左下にある明かりが消えていく。そこにいるぞ。

➡ 102/1:00～4:00へ

**201 2:00** デンスケ1



▲魚が水槽外に引き上げられた瞬間を撮影。タイミングがシビア。

**201 4:00** デンスケ2



▲サラリーマンがタバコに火を着けた瞬間、テーブル上に出現。

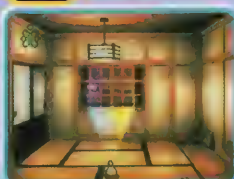
➡ TO BE CONTINUED…

**102 1:00** ゲソラ1



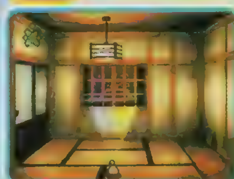
▲窓の外を自転車が通り過ぎた瞬間、窓を撮影する。

**102 2:00** ゲソラ2



▲窓の外に屋台が止まる。すると窓の右上の方に出現するぞ。

**102 3:00** ゲソラ3



▲パトカーが通り過ぎた瞬間に窓を撮影。タイミングを逃すな。

**102 4:00** ゲソラ4



▲窓の外をバイクが通ったら撮影。これまたタイミングが厳しい。

➡ TO BE CONTINUED…





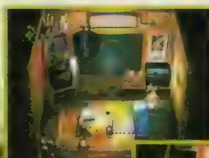
## まだ救出できない宇宙人たち

今回の攻略で行けるようになる場所には、姿は確認できるがまだ救出できない乗客がいるところもある。彼らを救出できるのはもう少し先の話だ。

**のりくみいん1**
▶1:00に202号室に出現。撮影しただけでは助けられないぞ。



**ドリマートン**
▶4:00ごろ201号に現れる。住人がうなされ始めたらベッド横を撮影



**ドリマトーン**
▶こちらは203号室で6:00ごろ、クローゼットの右下あたりに現れる



**キャットマダム**
▼7:00に、203号に出現する。OLが猫をなで始めたら、OLの右上を撮影。



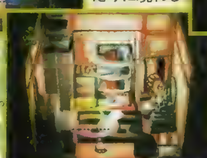
**リモッコ**
◀201号室に、7:00に出現。その名の通り、テレビの近くにいるぞ。



**マブッチ**
◀105号室に5:00ごろ出現。倒れた住人の左側を激写すればＯＫ。



**メグミー**
◀203号室に7:00ごろ出現。クローゼットの右下あたりに出現する。





UFO

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

106

差出有効期間
平成13年2月
28日まで

切手不要

102-8727

(受取人)
東京都麹町局私書箱第82号
(東京都千代田区九段南3-5-9)

日本通信教育連合会
日本ヘルスアカデミー
伸長法講座 行

1028727 0

(キリトリ線)

▼下記に必要事項をご記入のうえポストへ✓
◯案内書を秘密厳守でお送りします。

★伸長法のことがよくわかる

# 案内書無料急送

目標達成!!
グングン伸びる!

F570係 GA

※住所は町名、番地など出来るだけ詳しく記入してください。
(ボールペンで強くハッキリとお書きください。)

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 住所 | □□□-□□□□ フリガナ | | | | |
| 氏名 | フリガナ | ☎ | (　　) | | |
| | | 年令 | | 性別 | |

**しかし、**決してあきらめてはいけない。低い身長は高くしてやればいいのだ。「そんなことできるの？」なんて心配はいらない。43万人の受講者数を誇る『伸長法』講座では成長期を過ぎていても身長が伸びたという事例がたくさん報告されているのだ。



**もしも、**背があと5㎝高かったら……それは決して叶わぬ夢ではない。ほんの少しの思い切りと簡単なトレーニングで足長の高身長を手に入れることはできるのだ。「無理だ」と思ったキミは今の身長のまま過ごせばいい。ただ、少しでも可能性を感じるのなら、案内書を取り寄せてみることをおススメする。今なら無料！右のハガキを出すだけでOKだ。



人、肩を抱こうとしたその時、ハプニングは起きました。なんと低伊賀氏が彼女の肩に手を回そうとすると届かないではありませんか。ムリに手を掛けようとしましたが、何かぶら下がっているようです。すれ違うカップルにクスクス笑われる様は涙を誘うものがあります。二人は盛り上がっていたときとは別の理由で顔を赤らめ、手をつなぐこともなく、そそくさと帰っていったそうな。

その後、彼女に何度連絡しても電話口に出てもらえない低伊賀氏。またしてもはかない恋で終わってしまったのでしょうか。

をかけました。「やあ、待ったかい？」ケンカには腕に覚えのない出貝氏でしたが、こう言うとたいがいは舌打ちして去っていくので今では常套手段です。言葉一つと威圧感ある大きな体で助けてくれた出貝氏に彼女が好意を抱かないはずがありません。名前と携帯の番号を交換すると、今度ぜひお礼を、と彼女のほうからデートの誘い。もちろん断る手はありません。約束をしたその日は別れました。また新しい恋の始まりかと今日も心を弾ませる出貝氏。どうやら、高身長の男性にはなにか特別の魅力があるようです。

## 結論

- 高身長はトクなことが多い。
- 顔がよくてもチビは減点対象。
- 精神的に優位になれる。
- 身長は伸ばせるが顔はそうは簡単に変わらない。

特集:身長の低さをカバーする!

# 背が低くって何が悪い!

## やっぱ男はハートでしょ?

**背が低い**っていうだけでガキっぽくみられたり、同級生や女のコにナメられたりするのは納得いかない。男の〝レベル〟を決定するのは身長の高さなんかじゃなくて、やっぱりハートでしょ。でも現実は厳しい。だって実際、ルックスや能力が同じなら、女のコは背の高いほうを選んでいるのだから…

**こんな男とはつきあいたくない! ワースト⑦**

| | |
|---|---|
| 1位 しつこい人 | 4位 頭が悪い人 |
| 2位 不潔な人 | 5位 貧乏、ケチ |
| 3位 背が低い人 | 6位 浮気する人 |
| | 7位 ブサイク |

●「背が低い」は堂々3位に。意外にも顔や経済力は低ランク。高身長は必須条件なのだ。




**松尾眞司　福島県(15歳)**

150cmちょっとしかなかった僕が、この講座のおかげで半年後には170cm以上に。身長に遺伝は関係ないということを実感しました。身長は正しいトレーニングさえ続けていれば、必ず伸びるものなのですね。




**兼子泰彦　北海道(20歳)**

162cmの身長が、3か月で3cm伸び、1年たった今では170cmになれました。伸びたのはほとんど足みたいで、昔からはいていたジーンズのスソが7cm以上も短くなりました。背が伸びると、こんなにも世界が変わるなんて…。

## ケーススタディに学ぶ!(デート編)

世の中、カワイイ娘ほど目が肥えているもの。そんな女の子達の理想像は一体どんな男なのか?2人の実例からその真相を探ってみよう。

### ケースA…低伊賀顔良(ひくいが かおよし)



21歳、学生、自他ともに認めるビジュアルの持ち主なのに、ナゼかあまりモテない。どうしてかなあ。

低伊賀氏はキムタクばりのナイスなフェイスのわりにはあまりモテません。周りからはソッチ(男)系?とかいわれていますが、決してそうではありません。

昨日の合コンで首尾よく今日のデートにこぎつけました。この日の作戦は、フランス料理でムードとワインにほろ酔いした後は、夜景のきれいな公園でとどめというもの。予定通りコトが進み、すっかりいい雰囲気の二

### ケースB…出貝 岳男(でかい だけお)



24歳、工務店勤務。地位も金もなく顔も十人並みだが、女性には絶好調。そのヒミツは一体どこに?

一方、細身の体に身長は184cmとボディラインは完璧の出貝氏。顔は十人並みだし、トークが面白いというほどでもないのに不思議とモテます。この男の魅力はどこにあるのでしょう。ある日のことです。道を歩いていると女のコがガラの悪い男3人にナンパされているではありませんか。相手もかなりしつこいようで彼女は困惑の表情。よく見ると結構好みです。迷わず出貝氏は声


ついにできたを。
KOEI
競馬ファンの喝采が聞こえる。
出走まで、あと64日。



次の競馬場はプレイステーションだ。
競馬シミュレーションゲーム
Winning Post 4
ウイニングポスト
プレイステーション版・価格:6,800円
8月28日発売
キャラクターデザイン ©かどた ひろし
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトついては発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトについては無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
←このマークは無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
PlayStation
NO RESALE
株式会社コーエー
横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）


KOEI
戦塵のかなたに
烈風が吹く。
乱世のトップに成り上がれ。
リコエイションゲーム
太閤立志伝®III

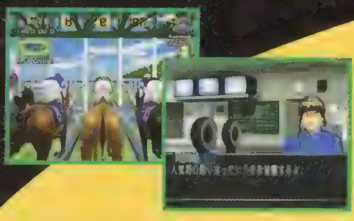
ついにできたを。

KOEI

# 楽しさ無限に広がる、コーエーワールド。

Racing Action

リアル&ダイナミックに展開するレーシングアクション。





ドラマチックレーシングゲーム

# GI JOCKEY
ジーワンジョッキー

- 「WinningPost3」「WinningPost3 プログラム98」の生産馬パスワードが使用可能!
- 武豊、岡部幸雄など28人の有名騎手が実名で登場。実在の騎手との熱い闘い!
- 地方3場 海外8場を再現!アップダウンや天候による変化まで忠実に再現!
- 名馬 現役馬が実名登場。スタミナ 気性 脚質などをリアルに再現!

価格6,800円

キャラクターデザイン
© かどた ひろし

DUAL SHOCK 対応

Role Playing Simulation

楽しみきれない新趣向満載。今こそ魅惑の奇想世界へ!

シミュレーション・ロールプレイングゲーム

# 愛蔵版 封神演義
ほうしんえんぎ



豪華3大付録
- キャラクターしおり(10人分)
- ミニカレンダー
- メモリーカード・シール

メインキャラクターデザイン ©岡崎 武士

PocketStation に対応

DUAL SHOCK 対応

Produced by 福気 Fu-Qi

価格6,800円



『心ゆくまで』のプレイに応える完成度!
- ●ポケットステーションに完全対応。入手困難なアイテムもゲット!
- ●修行ステージで集団戦闘が可能に。戦場ヴァリエーションも追加!
- ●キャラクターが心情を吐露する「つぶやき」コマンドつき!
- ●ファン必見の原画資料集モード収録!
- ●壮大な物語がさらにドラマチックに。イベント等で豪華声優陣が熱演!

声の出演 伊藤 健太郎 丹下 桜 置鮎 龍太郎 安達 忍 増谷 康紀 岸野 幸正 ほか

歴史シミュレーションの枠が破格のパワーアップ



歴史シミュレーションゲーム

# 信長の野望 将星録 with パワーアップキット

新シナリオ 歴史イベントの追加、武将・城のデータを自在に変更できるエディタの搭載、各種データベースの充実など、数々のスペシャル仕様を付加し、究極の戦国シミュレーション ついに登場!

CD

菅野よう子による名作のリマスター復刻を含む怒涛の2枚組!

**信長の野望 究極音盤**

烈風伝・将星録(山下康介)/覇王伝・武将風雲録(菅野よう子)

●価格:3,200円 税込 KECH-1147/8

価格9,800円

DUAL SHOCK 対応

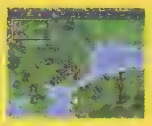


## ▼歴史ロマンから麻雀エンターテインメントまで、いつでも話題の定番ゲームソフト

世界戦略が可能なSLG!コーエー歴史3部作、至高の到達点

歴史シミュレーションゲーム

**チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿IV**



●プレイステーション版価格 7,800円

恋と冒険のロールプレイングゲーム!

ネオロマンスゲーム

**アンジェリーク 天空の鎮魂歌(レクイエム)**



●プレイステーション版 価格 6,800円

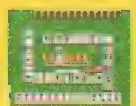
メチャクチャたのしいニューウェーブ!

**たのしい麻雀**

●プレイステーション版価格 3,900円

この商品は「麻雀共和国じゃんぐりら」の プレイステーション版です。

企画・開発:株式会社シャノアール 発売:株式会社コーエー



### ▼いつでもどこでも、気軽にエンターテインメント!ひと味ちがうゲームボーイ好評タイトル

GAME BOY COLOR ゲームボーイ&カラー共通カートリッジ

歴史シミュレーションゲーム 三國志 ゲームボーイ版2 4,800円

歴史シミュレーションゲーム 信長の野望ゲームボーイ版2 4,800円

学級王ヤマザキ ゲームボーイ版 3,980円

もんすたあ★レース2 3,980円

### ▼対戦もできる!ワンダースワン版 価格各4,200円

WonderSwan

歴史シミュレーションゲーム 信長の野望 for WonderSwan

歴史シミュレーションゲーム 三國志 for WonderSwan

### the Best ▼プレイステーションザベスト

- Winning Post 3 2,800円 ▲ハイパーガイドブック上・下巻各1,200円
- 三國志V 3,800円 ▲ハイパーガイドブック上・下巻各1,165円
- 信長の野望 天翔記 3,800円 ▲ハイパーガイドブック上・下巻各1,165円
- 信長の野望 覇王伝 2,800円 ▲ハイパーガイドブック 1,200円
- 太閤立志伝II 2,800円 ▲ハイパーガイドブック 1,165円
- Winning Post 2プログラム'96 2,800円 ▲ハイパーガイドブック 1,165円
- 三國志IV 3,800円 ▲ハイパーガイドブック 1,400円

### KOEI The Best ¥2,800 ▼KOEI The Best 価格 各 2,800円

- 三國志 孔明伝 ▲ハイパーガイドブック 1,165円
- エアーマネジメント ※この商品はプレイステーション版「エアーマネジメント'96」と同内容のゲームソフトです。
- 大航海時代II ▲ハイパーガイドブック 1,165円
- アンジェリークSpecial ▲スウィートガイド 1,165円
- 水滸伝・天命の誓い ▲ハイパーガイドブック 1,165円
- 七つの秘館 ▲オフィシャルガイド 1,748円
- 三國志 英傑伝 ▲ハイパーガイドブック 1,165円
- 提督の決断II ▲ハイパーガイドブック 1,165円

### KOEI The Best ¥3,800 ▼KOEI The Best 価格 3,800円

- 提督の決断III ▲ハイパーガイドブック 1,165円

### 定番シリーズ ¥1,980 ▼コーエー定番シリーズ 価格 各 1,980円

- 信長の野望 リターンズ
- 三國志 リターンズ

PlayStation

NO RESALE

コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/



株式会社 コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

# 電撃PSはRPGの味方です



## ごーごーれっつごーあーるぴーじー

聖剣伝説 LEGEND OF MANA
ワイルドアームズ 2nd イグニッション
ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 ～不思議のダンジョン～
かえるの絵本 なくした記憶を求めて
ヴァンダルハーツII ～天上の門～
DEWPRISM

イラスト／六堂秀哉

# 発売まであと少し！
# 今回も注目の最新情報を一挙公開だ!!




Legend of Mana

世界の根底に流れるマナレベルのシステムを中心に、『聖剣』の新たな冒険を彩る3つの新要素をチェック！　予約特典&体験版の情報も見逃せないぞ!!

**最新情報 1**
自分だけの武器・防具、魔法楽器を作成！

**最新情報 2**
ランドメイクとマナレベルの深い関わり




**最新情報 3**
最強のしもべ!?
プレイヤー自身の手で開発する戦闘マシーン
ゴーレムの秘密!!







| | |
|---|---|
| **聖剣伝説** LEGEND OF MANA | |
| 7/15 A・RPG | ▶¥6,800(CD2枚組)　▶スクウェア　※体験版同梱<br>▶MC(2ブロック)、PS(6ブロック)、AC(DS対応)、2P同時プレイ可 |

# 武器 防具 楽器の作成

危険な冒険には欠かせない武器や防具、そして魔法の媒体になる魔法楽器。『聖剣』ではなんと、それらの装備品を主人公の手で作り出すことができるのだ。



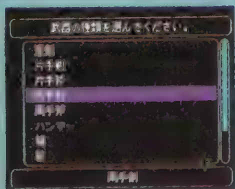

通常は街のショップへ行けば、ルク（お金の単位）と交換で購入できる武器や防具、魔法楽器の数々。ところが今回の最新情報では、これらの装備品を主人公の手で作成できることが判明したぞ！　装備品の作成は、マイホームの中にある作成小屋で実行できる。ただし、作成には金属や石などの原料が必要で、その原料を作成小屋で加工して新たな武器や防具、魔法楽器を作り出すのだ。もしかすると、ショップでは売られていない逸品ができることもあるのかも……!?　ここではそんな、未知の可能性を秘めた作成のプロセスを紹介しよう。



▶ハンドメイドの装備品を身につけていれば、冒険がさらに楽しくなるというもの。今回は鍛冶師としての腕も求められる!?

## ①作る武器、防具の選択

まずは作成する武器、防具の種類を選択。作成小屋では、あらゆる種類の装備品を作ることが可能だ。ここでは、両手剣タイプの武器をを作っていく過程を紹介。はたして何ができあがるか？



▲作る装備品によっては、大量の原料が必要になるのかも？

## ①作る魔法楽器の選択

魔法楽器の作成も、手順は武器、防具と同じ。だが作成小屋は別になっているようだ。作れる楽器は４種類と少なめだが、同じ楽器でも最後にどの精霊の力を付加するかで、違う種類のものになる。



▲４種類の中から作る魔法楽器を選択。種類によって特徴も異なる。

## ②武器、防具 魔法楽器の原料の選択

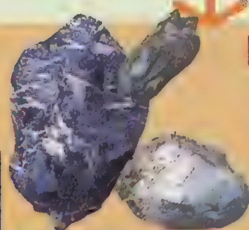
作る装備品が決まったら、次は原料の選択。原料は金属、石、牙という３つの系統に分類され、それぞれの中にメノス銅やミスリル銀など、豊富な種類のものがある。これらの原料はモンスターを倒して入手する。

**金属**



▶原料としては、もっとも加工しやすい部類だろう。特に武器と防具には不可欠な原料か。

**石**



▲さまざまな種類の石。高価なものや未知の力を秘めたものがあるかも？

**牙**



▼モンスターの牙？　特殊な武器の原料になりそうな感じだ。

## ③武器、防具が完成！

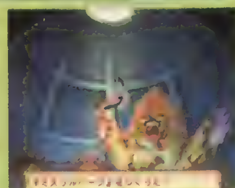
原料を選んだら、それをもとに主人公が加工を開始。そして、新しい装備品が完成だ。どんな能力の武器、防具ができるかは、実際に作ってみないとわからない。未知の装備品ができたときの喜びはひとしおだろう。




▲メノス銅を原料に作った両手剣、「メノスブレード」が完成！

## ③魔法楽器が完成！

ミスリル銀を原料に作った竪琴は、いかにも強力な魔力を秘めていそうな「ミスリルハープ」。しかし、この段階ではまだ魔法の力を持たないただの楽器だ。どんな音色を奏でるのか、ちょっと弾いてみたいかも？



▲楽器誕生の瞬間。武器、防具と比べると華々しい雰囲気だ。

## ④武器、防具は改造も可能！

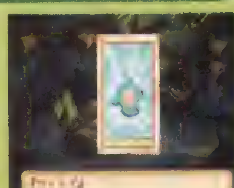
作成小屋では装備品を作るだけでなく、改造して属性を付加したりもできる。強力な武器、防具にマナを司る精霊の力が加われば、性能はさらにアップ！　より一層、戦いを有利にできるぞ。



▲敵のタイプや曜日を考えて、武器に属性を付加しよう。

## ④魔法楽器に属性を付加

最後に、精霊の力を楽器に込めれば魔法楽器が完成。発動する魔法の属性を決めるこの作業は、魔法楽器作成の最も重要なプロセスだ。どの精霊の力を込めるか、その選択はとても重要だぞ。



▲光の精霊「ウィスプ」の力を込めれば、光属性の魔法が使える。

### タマネギ剣士ドゥエルの SYSTEM CHECK ①



## 名前も変えれば世界で唯一のアイテムになる

戦闘で手に入れた原料をもとに、新しい装備品が作れるのはこれまでに説明したとおり。さらにこのゲームでは、装備品の名前を、自由につけ替えることができるのだ。作成したり、購入したり、あるいは改造してお気に入りの装備品ができたときにいつでも名前を変更できるぞ。世界に１つしかないオリジナルの武器、防具を装備して、自分だけの物語を作っていこう。







▲▼装備画面で武器、防具の名前をクリックすれば、名前を変更できるのだ。

# ランドメイク（世界の創造）

世界の根源に脈々と息づき、生命と魔法の力を司る「マナ」。『聖剣』の世界を象徴するこの要素と、ランドメイクシステムの関係がついに明らかになった!



## 【ランドの配置とマナレベルの関係】






▲▶アーティファクトのマナレベルは、そのまま誕生するランドのマナレベルになる。そして、ランドと隣接する位置にアーティファクトを置くと、双方のマナレベルに変化が起こるぞ。

新たな『聖剣』の世界を構成する「ランド」。その源である「アーティファクト」には、8精霊の力の高さを表すマナレベルが設定されている。このマナレベルは、存在するランドの隣にアーティファクトを置くことで変化するぞ。マナレベルの変化に、アーティファクトの配置は深く影響を受けているのだ。




▲2つのランドと隣り合わせの位置に、アーティファクトを設置。




▲すると、どちらのランドもマナレベルが変化したぞ。

### 隣接するすべてのランドのマナレベルに影響する

画面写真を見ればわかるとおり、マナレベルの変化はアーティファクトに隣接するすべてのランドが対象になる。このときアーティファクトも、隣にある2つのランドの影響でマナレベルが変化するぞ。隣接するアーティファクトとランドの組み合わせで、マナレベルが変わる度合いは異なる。それを考慮してアーティファクトを配置することも、攻略のポイントになりそうだ。



## タマネギ剣士ドゥエルの SYSTEM CHECK 2

### 世界を作るランドメイクシステム

「ランドメイクシステム」は、プレイヤーが自由に世界を構築できる、本作の柱になるシステム。今回の冒険では、NPCとの出会いをはじめとしたイベントや、ダンジョン探索でアーティファクトと呼ばれるアイテムを入手できる。アーティファクトには街やダンジョンなどのランドが封じられていて、プレイヤーはワールドマップの好きな場所に、そのランドを配置できるのだ。

**アーティファクト入手!**

▶NPCたちが関わるさまざまなイベントや、危険に満ちたダンジョンでの冒険……。その中で、主人公はアーティファクトを手に入れる。





**ランドが誕生!**

◀「車輪」や「ヒスイの卵」など、主人公が入手できるアーティファクトは多種多様。その種類によって、生み出されるランドも異なるぞ。

## 【マナレベルとモンスターの強さの関係】

さまざまな冒険の舞台となるランドで、主人公のパーティに襲いかかるモンスターたち。これまでの『聖剣』シリーズにも、属性に応じたモンスターの特徴は存在したが、今回は「強化属性」と「弱化属性」という細かい設定が追加され、モンスターそれぞれの長所と短所の特徴がより明確になっているぞ。さらに、強化属性と弱化属性にランドのマナレベルが影響することで、モンスターの強さが変わるのだ。基本的に、強化属性のマナレベルが高いランドほどモンスターが強くなり、弱化属性のマナレベルが高いほど弱くなる。これらを頭に入れてランドを配置すれば冒険を有利にできるぞ。

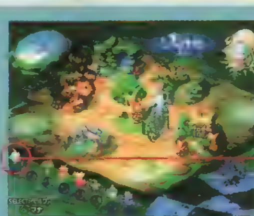



**モンスターの属性**

◀8つの属性の中で、○がついているのが強化属性、×になっているのが弱化属性だ。モンスターそれぞれの長所と弱点をこまめに調べておけば、戦いがグッと楽になるぞ。

### スケルトンの場合

闇、木、土を強化属性に持つスケルトン。そのイメージどおり、暗くジメジメした雰囲気の「メキブの洞窟」で主人公パーティを待ち受けているぞ。

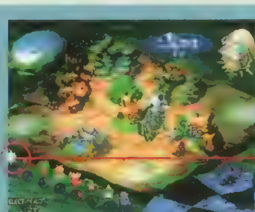





▲▶闇の精霊、シェイドのマナレベルが上がると、洞窟内で出現するスケルトンのレベルもアップ! ますます手強くなってしまうぞ。

### バドフラワーの場合

日光が明るいリュオン街道で出現する植物のモンスター、バドフラワーは、スケルトンとは逆に闇属性が苦手。やはり陽が射さない場所では生きていけない?

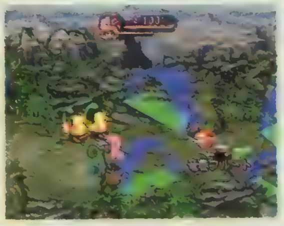





▲▶闇が弱化属性のバドフラワーは、シェイドのマナレベルが上がると逆に弱くなる。特殊攻撃が厄介なモンスターも、こうなると倒しやすい。

# 【マナレベルと魔法威力の関係】

木の精霊、ドリアードのマナレベルが高いランドで木属性の魔法を使うと、威力が倍増する。というように、ランドのマナレベルは、主人公が戦闘中に使う魔法にも影響する。マナレベルの高さに応じて威力がアップするので、これを利用すれば戦闘がグンと楽になるぞ。



◀マナレベルの相乗効果を利用すれば、魔法がさらに強力に！実用性はかなり高そうだ。

## ドリアードのマナレベルが0

ドリアードのマナレベルが0のランドで木属性の魔法を使っても、魔法が持つ本来の威力は発揮されない。これはあまり良くない魔法の使用例といえるぞ。



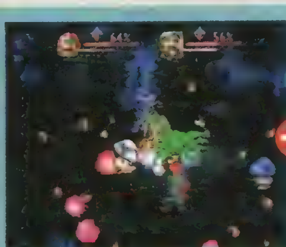
▲メキブの洞窟で敵に遭遇！　ドリアードの魔法で攻撃を仕掛けるが……。



▲ドリアードのマナレベルが低いため、思ったようなダメージは出ない。

## ドリアードのマナレベルが3

ドリアードのマナレベルが3まで上がっているランドなら、木属性の魔法が期待以上の威力を発揮する。ランドのマナレベルが高いほど、魔法を使うには好都合なのだ。



▲同じメキブの洞窟でも、こちらはドリアードのマナレベルが3の状態。

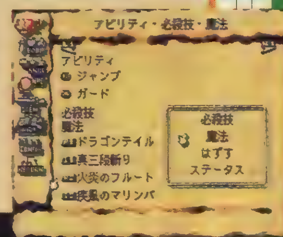


▲約2倍のダメージを与えられる。マナレベルが高いと、ここまで差が出る。

## タマネギ剣士ドゥエルの SYSTEM CHECK ❸

### 簡単お手軽な魔法システム

今回の魔法は、精霊の力が込められた魔法楽器を使って発動させる。魔法楽器にはドラム、フルート、マリンバ、ハープの4つの系統があり、同じ系統の楽器でも、込められている精霊の力によって使える魔法は変わるぞ。また左で解説したように、マナレベルの高さによっても魔法の威力が変わる。そのため、状況に応じて使う必要がある。魔法は必殺技と同じ要領で、ボタンに魔法楽器を割り当てて使う。戦闘中は対応するボタンを押すだけでＯＫ。




▶魔法を割り当てるボタンは、必殺技と共用。最高で4つまで割り当てられる。



◀敵が効果範囲に入ったところで発動しないと、せっかくの魔法も不発に終わる。タイミングが大事。

# 【曜日と収穫できる果実の関係】

「聖剣」の世界には、6日を1巡とする曜日のサイクルが存在する。6つの曜日には、ドリアードやアウラといった6体の精霊の名前がついていて、その曜日の流れも世界のマナレベルに影響を与えているぞ。前述したように、アーティファクトを置く位置によってマナレベルは変化する。それに加えて、曜日が何であるかもゲームを進めていく上で大きなポイントになるのだ。なかでも、果樹園で栽培できる果実の種類は、この曜日によるマナの変化の影響を強く受ける。ここでは果樹園で収穫できる果実と曜日の関係を紹介。この仕組みを把握すれば果実を自分の好みで栽培できる!?




▲まずは、果実を育ててくれるトレントに「まるい種」と「ほそながい種」をあずける。あとは実るのを待って収穫するだけだが……。

## ドリアード曜日の収穫

ドリアード曜日に収穫に訪れたら、野菜系の果実（？）を入手できた。草食動物タイプのモンスターは、この系統の果実を好みそうだ。

- ●クラウンガーリック
- ●ツノガイニンジン×2
- ●クジラトマト



## アウラ曜日の収穫

一方、少し日をずらしてアウラ曜日に収穫に訪れた場合、動物の姿に似た果物が実っていた。このように、収穫する曜日で手に入る果実は異なるぞ。

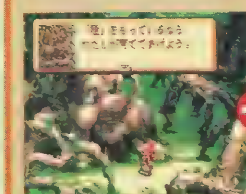
- ●ドッグピーチ●シューズビワ
- ●ツノガイニンジン
- ●フィッシュフルーツ

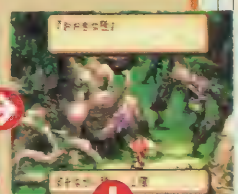


## タマネギ剣士ドゥエルの SYSTEM CHECK ❹

### 果樹園で果実を入手

マイホームの隣には果樹園があり、そこには種を果実に成長させる能力を持つ、トレントが住んでいる。戦闘で手に入れたさまざまな種を彼に飲ませると、モンスターの捕獲や育成などに使える果実を収穫できるぞ。モンスターの好物である果実は、この方法でしか入手できない。





### キャットアプリコットを収穫！




▶トレントが栽培する果実は、名前も形も奇妙な物ばかり。「聖剣」の世界では、動物や日用品の形をした果実が一般的なのだろうか……？

# ゴーレムの開発

自分で育てるペットモンスターのほかに、自由に組み立てて冒険に連れ歩ける、"ゴーレム"の存在が判明!! 頼もしい仲間になるかどうかは、すべてキミしだいだ!!





## ①ボディ作成

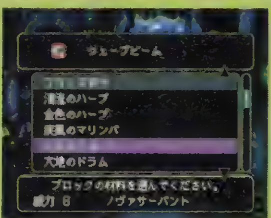



▲材料の武器はゴーレムの攻撃タイプや攻撃力に、防具は故障率（攻撃失敗率）や防御力に影響。

P.91で武器や防具を作成できるという話をしたけど、ゴーレムのボディはその武器や防具を組み合わせることでできる。このとき、武器と防具をいくつ使うかによって、ゴーレムの心臓部ともいえるロジックボード（後述）の大きさが変わる。

## ②ブロック作成




▲武器の「ブロンズボウ」と、魔法楽器の「火炎のフルート」を材料に選んでブロックを作成。強力な攻撃ブロックができる。

ブロックとは、ゴーレムの行動パターンを決定する部品のこと。このブロックもプレイヤーが作成することになる。材料は、武器、防具、魔法楽器。そのうち2つ（重複可能）を組み合わせて作成するのだ。これらの材料の特性は、できあがるブロックに影響する。たとえば遠距離攻撃できる弓矢系の武器を材料として使えば、遠距離攻撃の特性をもったブロックができ、防具を材料に使えば、防御パターンが組み込まれたブロックができるといった感じだ。ゴーレムには複数のブロックを組み込めるので、いろいろ試そう。

## ③ロジックの作成

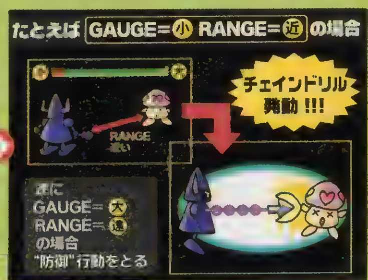
ボディを作成すると、ロジックボードの大きさが決まる。ロジックボードとは、いわばコンピュータの容量のようなもので、この中に、行動パターンを決定するブロックをはめ込んでいくことになる。ただし、たんにボードが大きければ、ゴーレムがいろんな行動をとってくれるわけではなく、大きさに合わせて、うまくブロックを配置していく必要がある。




### GAUGE（縦軸）とRANGE（横軸）の関係

縦軸のGAUGEはアタックゲージを、横軸のRANGEは敵との距離を示す。つまり、ゴーレムのアタックゲージの振幅と、敵との位置が合致したときに、初めてブロックに組み込まれた行動パターンが発動するのだ。そのため、ゴーレムに特定の行動を繰り返させたいときは、小さいボードに1種類のブロックを組み込めば発動しやすくなるし、逆にいろいろな行動を組み込みたいときには大きなボードに複数のブロックを組み込めばいいというわけだ。




## ④ペイント

ゴーレムはペットと同様に名前を付けることができる。また、トレント（精霊の老木）のところで収穫できる果実を使って、自分の好きなように、着色することも可能だ。




◀お気に入りの名前にして、自分の好みに合ったペイントをすれば愛情も深まるというもの。

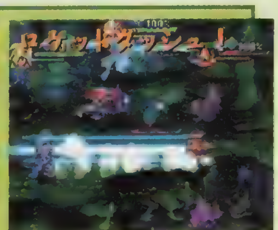
## ⑤冒険に出発！

所有できるゴーレムは最大3体。そのうち1体をパーティメンバーとして戦闘に参加させられる。ゴーレムはブロックの組み方によって、さまざまな個性付けをできるから、攻撃系、防御系など戦況に応じて使い分けることも可能だ。第3のパーティメンバーとして、ペットモンスターにするかゴーレムにするか悩みそう。



◀ロジックの組み方によっては、本当にたのもしい仲間になりそう。







### 豊富な攻撃で敵を粉砕!

ゴーレムには戦闘中に指示を出すことはできない。しかし、完全にランダムで動くNPCやペットモンスターとは異なり、自分でロジックを組み上げるぶん、戦闘での使い勝手はよい。また、攻撃方法も多彩で、強力無比な一撃を敵にくらわせてくれそうだ。

 イラスト／しおやてるこ

# ポケステ

ポケットステーションで遊べる、「リング・りんぐ・ランド」は、ペットモンスターを使ったスゴロクタイプのミニゲーム。アイテム収集やペットモンスターの育成もできちゃうのだ。




「リング・りんぐ・ランド」は、ペットモンスターを育てるペット牧場でダウンロードすることで、遊べるようになる。まずは、ポケステを差し込み、自分の育てているペットモンスターの中から、1体を選び「おでかけ」を選択。ポケステには、コースが表示されるのでスタート地点と何周（1～3周）回るか決める。あとはスロットを回して自分のペットモンスター（系統ごとにシンボルが変わる、ラビは獣系のシンボル）を移動させていくだけだ。1コースには32マスあり、止まる場所によって経験値やアイテムを入手可能。当然回り終ったらその成果を本編に反映させられる。




**コース選択**

▲コースは1種類だが、スタート地点を画面の左右どちらにするか選択でき、右回り、左回りも決められる。コースには、アーティファクトをあしらったものが表示されている。

**スロット回転**

▼画面の上部に表示されている数字が動くので、それを止める（この場合は3）。その数ぶんコースを移動できる。ちなみに右下は、ハート（これが0になるとゲームオーバー）の数。







**バトル発生!!**

▲コース上で何も表示されていないところに止まると、一定の確率でスロットバトル（大きな数を出したほうが勝ち）に突入。勝つとジェム（経験値）を得られ、負けるとハートを1つ失う。

**ニキータも登場**

▼？のマスでは、さまざまなイベントが起こる。ニキータとの強制アイテム交換もあるらしい。入手したアイテムは、本編に「おかえり」すれば、確認することができる。



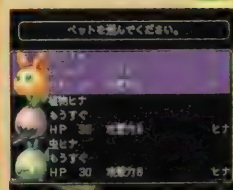


## タマネギ剣士ドゥエルの SYSTEM CHECK 5

### ペットモンスターの捕獲と育成

トレント（精霊の老木）で収穫する果実をエサにして捕獲できるモンスターのヒナ。それらは、マイホームの隣にあるペット牧場で育成していく。牧場の小屋では、最大5匹まで飼育することが可能で、いくつかの段階を経て成体になる（成体に育つまではなんのモンスターかわからない）。成体に育ったモンスターは、そのまま小屋で育てるか、放牧するかで性格も変わり、小屋で育てれば慎重に、放牧すれば活発な性格に育つ。その性格は戦闘に反映されるのだ。






◀▲ヒナをゲットしたら、牧場の小屋に送り、そこで育てていくのだ。




▶パーティに加えて冒険へ！　なお敵で出てくる場合とペットにしたときとでは色が異なるぞ。



## ペットモンスターに あのチョコボがいた

登場するモンスターのほとんどをペットモンスターとして育てることができる『聖剣』。もちろん頻繁に見つかるヒナもあれば、相当レアなヒナもある。今回、そんなレアなヒナの中に、チョコボのヒナがいることが判明。どんな能力を持っているは、まだ謎だけど、ぜひ捕まえてみたいね。







◀▲仲間にして冒険するだけで、楽しくなりそうなチョコボ。いったいランドのどこで見つけることができるのだろう？　攻撃力や移動速度なども高そう。また、写真を見ると後ろ足で攻撃したりもするみたい。

## ㊙情報 『聖剣伝説』を予約＆購入するとホットな特典があるのだっ!!

7月15日の発売まで、あと少し。ソフトを手に入れたいと思っているキミに絶対に見逃せない、お得な情報を教えちゃおう!!

### ●コンビニ、お店、どちらで予約!?




「聖剣キット」

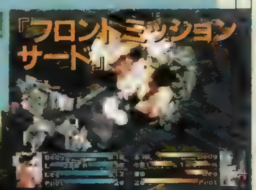
『聖剣伝説』に2種類の予約特典が！　一般のお店で予約すればポケステの電池とドライバーをセットにした“聖剣キット”が、デジキューブと契約しているコンビニで予約すれば“ラビペンダント”がもらえるぞ。



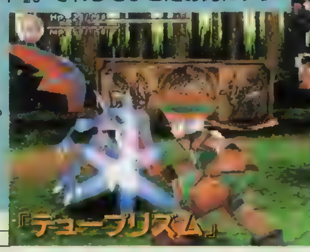
デジキューブオリジナル「ラビペンダント」

### ●豪華な体験版で新作を先取りだ!

話題の2タイトル、「デュープリズム」と「フロントミッション サード」。それらをひと足お先にプレイできちゃうお得な体験版が「聖剣伝説」に同梱されることがわかった。そのほかにもあっと驚く新作が見られるかも!?



『フロントミッションサード』



『デュープリズム』

◀▲「デュープリズム」の発売は秋予定。「フロントミッションサード」は夏発売予定だ。




# ワイルドアームズ 2ndイグニッション

## 新たに判明したゲームシステム&3人が出会うまでのストーリーを大紹介!

タイトルが発表されてから、ファンの期待も高まるいっぽうの『ワイルドアームズ 2ndイグニッション』(以下『アームズ2』)。魅力的なキャラ、奥の深いストーリー、グッズを使ったパズル性のある謎解き、迫力あるバトルと前作のいいところがすべて継承されている『アームズ2』だけに、その期待が裏切られることはないはず。今回は新システムと、3人の主人公たちが出会うまでのストーリーを中心に紹介していくぞ!

| ワイルドアームズ 2ndイグニッション | |
|---|---|
| 秋予定 RPG | ▶価格未定(CD2枚組) ▶SCEI |
| | ▶MC(1ブロック) |



# SYSTEM システム

## オリジナルパワー&フォースアビリティ

ここで紹介する2つの要素は、前作から『アームズ2』に継承されたものである。オリジナルパワーとは、各キャラ固有の技や魔法のこと。装備している武器を使って攻撃をしたり、魔法を使ったりするのだ。通常の攻撃よりも威力があったり、敵グループ全体を攻撃できたりするため、使いこなせれば戦闘を有利に進めることができる。フォースアビリティとは、特殊能力のこと。こちらは補助系の魔法をイメージしてもらえばいい。どちらも戦闘中に蓄積されるFP(フォースポイント)の数値によって使用可能になる。FPは闘気を表していて、敵を攻撃をしたり、自分がダメージを受けたりすることで自動的にたまっていくのだ。

▼強い敵と戦うときは、FPを有効に使うことを考えよう。





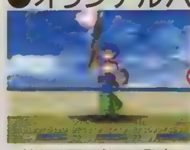


FPのゲージは、各キャラクターのHPの下に表示されている。戦闘開始時は0に近い(レベルによって変化)ので、すぐにオリジナルパワーとフォースアビリティを使うことはできない。



## 運命を自らの力で切り開く『アームズ2』の主人公 アシュレー

### ●オリジナルパワー





銃剣を天に向けて発砲。大空に向かって放たれた無数の弾は、雨のように敵グループ全体に向かって降り注いでいく。ザコ敵なら一発で全滅させられそうだ。

### ●フォースアビリティ



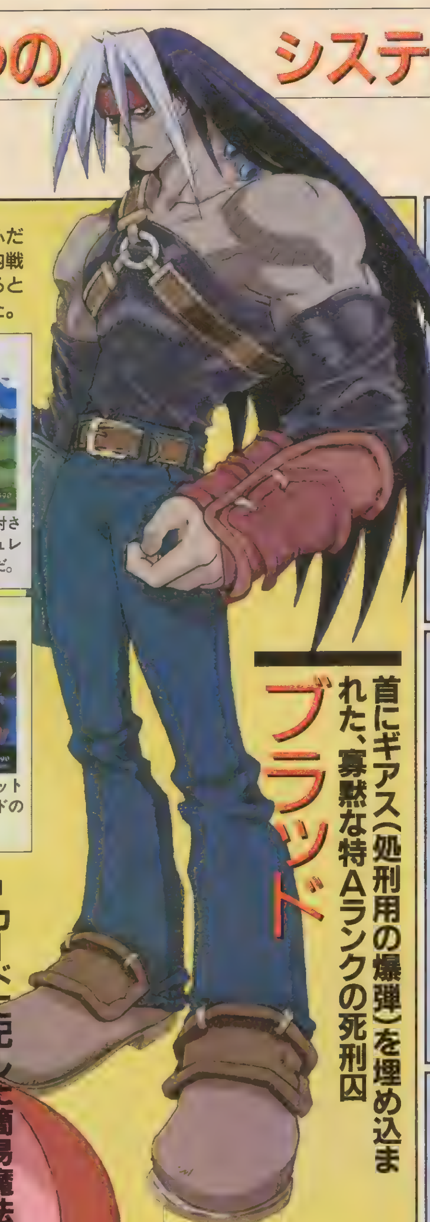


どんな状況であっても先制攻撃が決まる「アクセラレイター」。HPが少なかったり、特殊な攻撃をしてくる敵と出会ったら、これを使って一気に倒してしまおう。

ゲーム序盤で新生ARMSのメンバーに選ばれるまで銃士隊に所属していた戦士系のキャラ。愛用の武器は、騎兵槍とライフルを組み合わせた大きな銃剣。これを振り回して戦っていくのだ。

# 4つのシステムを徹底的にチェック!

前作のシステムをさらに改良し、よりプレイしやすく、より戦略性を高めた『アームズ2』の新システムに注目!



## ブラッド

首にギアス(処刑用の爆弾)を埋め込まれた、寡黙な特Aランクの死刑囚

爆発物なら何でも扱えるエキスパート。ふだんは右腕に装着した武器で戦う。局地的な内戦の英雄として賞賛を浴びたが、時代が変わると大量殺人犯とみなされ、投獄されてしまった。

### ●オリジナルパワー



巨大なキャノン砲を取り出して敵を攻撃する。発射された巨大な弾を見ると威力もかなり高そうだ。アシュレーのものとは異なり、単体の敵を攻撃する技のようだ。

### ●フォースアビリティ




アーム(キャノン砲など)による攻撃を確実にヒットさせることができる「ロックオンプラス」がブラッドのフォースアビリティだ。



## リルカ

カードに記した簡易魔法陣を魔力の源とする元気で明るい魔法使い

パラソルを武器に戦うクレストソーサレス(魔法使い)。現在の実力は「エレニアックの魔女っ子」と呼ばれる姉に遠く及ばないが、冒険を続けるうちに姉を超える魔法使いになる……はず? 常に前向きな女の子。

### ●オリジナルパワー



愛用のパラソルを振りかざし、回復系の魔法を唱える。マジックポイントという概念がなくなった『アームズ2』だけに、効率よく魔法を使うことが必要だ。

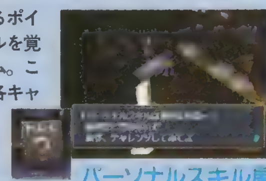
### ●フォースアビリティ




アイテムに秘められた力を解放し、パーティ全体にその効果を反映させる「ミスティック」。前作でセシリアが使っていたフォースアビリティと同じものだ。

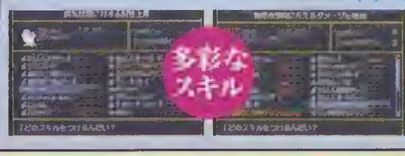
## パーソナルスキル

レベルが上がるたびにもらえるポイントを使って、さまざまなスキルを覚えさせることができる新システム。これにより、プレイヤーが自由に各キャラをカスタマイズできるのだ。スキルの項目は全キャラ共通になっているぞ。



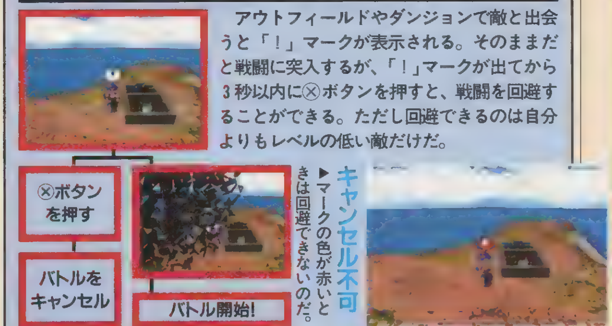
パーソナルスキル屋

▲ポイントがたまったら、パーソナルスキル屋で技能を覚えよう。物理攻撃が得意なリルカもできるぞ。




## エンカウントキャンセル

アウトフィールドやダンジョンで敵と出会うと「!」マークが表示される。そのままだと戦闘に突入するが、「!」マークが出てから3秒以内に⊗ボタンを押すと、戦闘を回避することができる。ただし回避できるのは自分よりもレベルの低い敵だけだ。



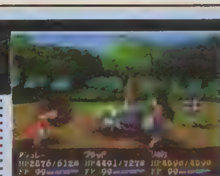

キャンセル不可

▶マークの色が赤いときは回避できないのだ。

## バトル

### ザコ戦の場合

バトルシステム自体は前作とほとんど変わらない。アイコンで表示されている行動を✚キーと◎ボタンを使って選んだら、攻撃対象にカーソルを合わせればOKだ。下で紹介しているボス戦とは異なり、攻撃対象として表示されるのは本体だけになっている。



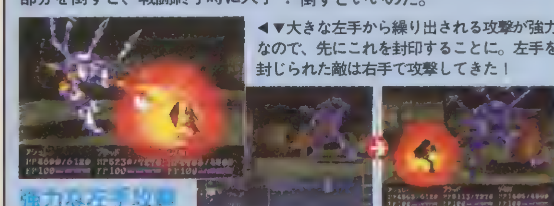
◀どの敵から倒す?

### ボス戦の場合

ボスは、ザコ敵と違い、本体以外に手や足を攻撃できるようになった。もちろん、本体を倒してしまえば戦闘は終了する。しかし、例えば左手に強力な攻撃方法を持つボスの場合は先に左手を倒すことで、その攻撃自体を封じることが可能なのだ。また、本体以外の部分を倒すと、戦闘終了時に入手できる経験値やアイテムも変化するようになっている。パーティに余裕があるなら手や足などを先に倒すといいのだ。



▶ボスによって攻撃可能な場所が異なる。




◀▼大きな左手から繰り出される攻撃が強力なので、先にこれを封印することに。左手を封じられた敵は右手で攻撃してきた!

# STORY ストーリー

## 3人の物語は英雄譚への序曲

▼誰のシナリオから初めてもOK。前作でもおなじみのシステムだ。

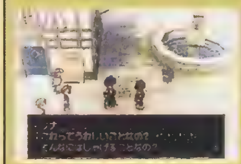


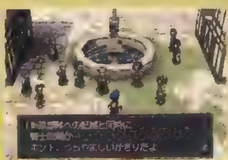
ゲームをスタートすると、マルチオープニングと呼ばれる3つのショートシナリオをプレイすることになる。これはアシュレー、リルカ、ブラッドがそれぞれ1人で活躍するもので、3人が出会う前の話なのだ。そして、ショートシナリオをすべてクリアすると、いよいよ本編に突入！　本編は主人公アシュレーの視点でスタートするぞ。そこで、ここでは本編の初めからアシュレーがリルカとブラッドと出会うまでのストーリーを一挙に紹介だ！



## 1 聖剣アガートラーム

アシュレーは「枯れた遺跡」における事件が原因で謹慎させられていた。そんなある日、彼に謹慎の解除と新設されるARMSへの配属が言い渡された。期待に胸を躍らせ、剣の大聖堂で行われる式典に参列したアシュレー。典礼に従い「剣に触れた者は騎士の資格を認められ、岩より剣を引き抜いた者は英雄として認められる」という聖剣アガートラームが運ばれてきた。やがてアシュレーの順番となり、彼は静かに剣に手を伸ばした……。

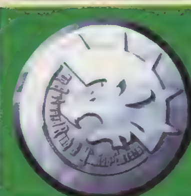




◀新設されたARMSへの配属が決まったアシュレー。だが幼なじみのマリナは、彼が危険な任務につくことを嫌い、喜んではくれなかった。




### CHECK!

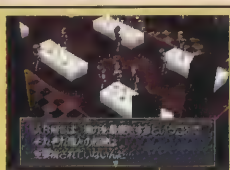


**[ARMS]とは？**

正式名称を「an Awkward Rush & Mission Savers」という遊撃部隊的な要素の強い騎士団。凶暴化するモンスターや、世情不安からくるテロを鎮圧するため、メリアブール国のバックアップのもと創設された。

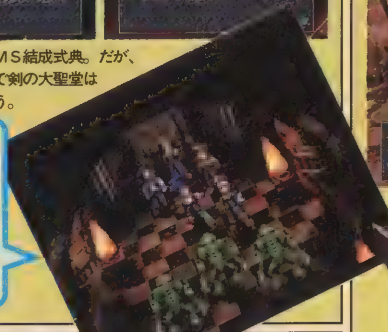
## 2 モンスター来襲！

厳粛な式典は、いつしか祝賀会のような雰囲気へと変わっていった。アシュレーも仲間となるARMS隊員たちと歓談するなど、楽しい一時を過ごしていた。そのとき、いきなり式典会場に"歪み"が生じたかと思うと、何人かの隊員がモンスターと化してしまった！　暴れるモンスター、逃げ惑う隊員たち、そしてふさがれた出口――会場は大混乱におちいってしまった。





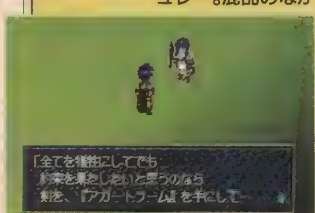
▲晴れやかなARMS結成式典。だが、モンスターの出現で剣の大聖堂は地獄と化してしまう。



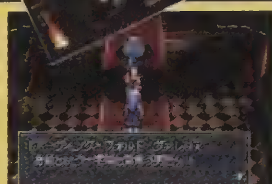
モンスターに追い詰められてしまったアシュレーたち。無事に脱出し、マリナの待つタウンメリアに戻れるのだろうか？

## 3 謎の少女

モンスターの追撃から必死に逃れるアシュレー。混乱のなか、アシュレーはまばゆい光の中で、1人の少女と出会った。さらに松葉杖をついた謎の男も姿を現わした。どうやら彼はアシュレーを助けてくれるつもりらしい。だがアシュレーは、そこで気を失ってしまった。




▲戸惑うアシュレーに重大な選択を迫る少女。聖剣を手に取るべきなのか？



▶アーヴィングはアシュレーに注目していたのか？



▶アシュレーはどう選択し、どんな行動を取ったのか？

## 4 暗躍する男たち その1

突如として現れたモンスターたちのせいで混乱の渦に叩き込まれてしまった剣の大聖堂。その騒乱を近くの丘から興味深く見つめるヴィンスフェルトとカイーナ。2人の間で交わされた会話を聞く限り、この惨劇は彼らが引き起こしたらしい。だが、いったい何のために？　また彼らの正体は？





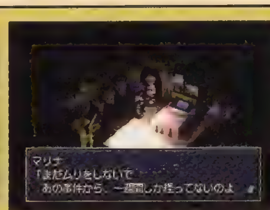
# アシュレー、リルカ、ブラッドが集結する!

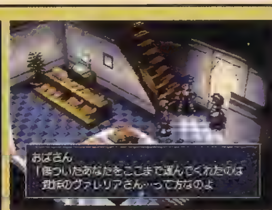
**生まれも育ちもまったく異なるアシュレー、リルカ、ブラッドの3人。彼らは運命に導かれるようにして出会い、やがて激しい戦いの中に身を投じていくのだ!**

## 5 アシュレー目覚める…

式典の後、ずっと眠り続けていたアシュレー。1週間後にやっと意識を取り戻した彼は、あの事件でARMSが壊滅させられたこと、たった1人の生き残りである自分を助けだしてくれたのがアーヴィングという貴族だと知らされる。マリナは「テロリストの襲撃によりARMSは壊滅した」というが……。

▶大聖堂での出来事は悪夢なのではなく、実際に起こったことだった。



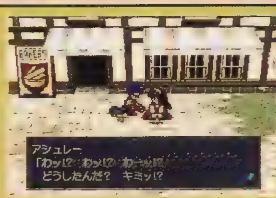







## 6 リルカ登場

無事に回復したアシュレーはアーヴィングを訪ねることに。さっそく出発しようとした彼だったが、家の前で見知らぬ少女と出会う。彼女の名はリルカ。彼女もまたアーヴィングを訪ねようとしていた。2人は一緒にヴァレリアシャトーへ向かった。




▲家の前で出会った少女・リルカは魔法使いだった。彼女もアーヴィングに会いに行くところだという。




▲テレポートジェムもお金も底をつき、空腹で困っていたリルカ。おばさんの好意でヤキソバパンをもらった。

## 7 新生アームズ結成

アーヴィングに会うためにヴァレリアシャトーを訪れた2人。彼らはそこで、大聖堂事件に関する新情報を得ることができた。ARMSが壊滅した真の原因は、何者かが行なった降魔儀式の実験のためだったのだ。同時に、アーヴィングが壊滅した旧ARMSの権限を買い取り、新生ARMSを結成したことも知る。アシュレーたちはそのメンバーとして呼ばれたのである。

**ヴァレリアシャトー**

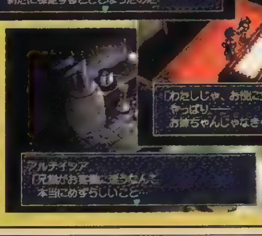







◀ARMSは1国家に属することのない、新しい組織に生まれ変わった。



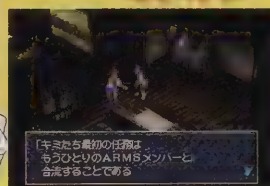

◀▲アーヴィングの妹、アルテイシアとの出会い(左)。メンバーとして選ばれたのは、本当はリルカではなく姉だった(上)。

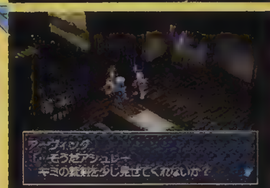
**アルテイシア・ルシ・ヴァレリア**
の妹で、兄を慕っている。聡明な女性だが、表舞台に立つことは避けているようだ。

**アーヴィング・フォルト・ヴァレリア**
ヴァレリア家の当主。……自由で、……MSを買い取るなど、行動力に富んでいる。

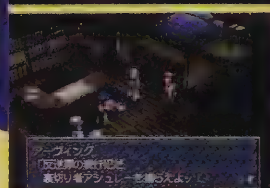
## 8 アーヴィングの裏切り……!?

新生ARMS最初の任務は「3人目のARMSメンバーと合流する」こと。合流地点は決定済みのようだが、なぜかアーヴィングは詳細を教えてくれない。そのとき、アシュレーがアーヴィングの裏切りにあい、城の傭兵に捕らえられてしまう。アーヴィングの真意とは? 監獄島へ送られるアシュレーをはげますリルカだったが、彼女も混乱していた。



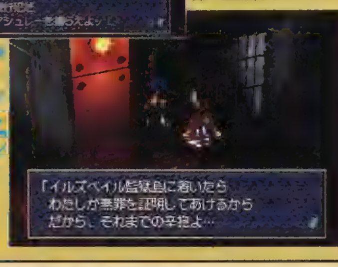






◀銃剣を貸してほしいと頼まれ、快く貸したアシュレー。だがアーヴィングはその場で発砲してしまう。無実の罪で監獄行きとは……。

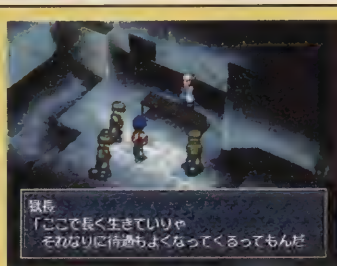
**アシュレーの運命は?**



# 9 イルズベイル監獄島

島全体が巨大な監獄になっているイルズベイル監獄島は、「1度入ると2度と出られない」といわれている孤島である。アシュレーは囚人として、リルカは彼の護送のため、この島へとやってきた。獄長は囚人たちに向かって「長く生きていれば待遇もよくなる」と語りかけた。実は獄長自身も囚人だったのだ！　この監獄島は、外界と完全に隔絶され、自治権までもが認められている閉ざされた特殊な世界なのである。

▶実質的な統治国家であるイルズベイル監獄島。ここに収監されたアシュレーはどうなるのだろうか？



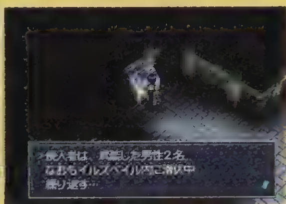




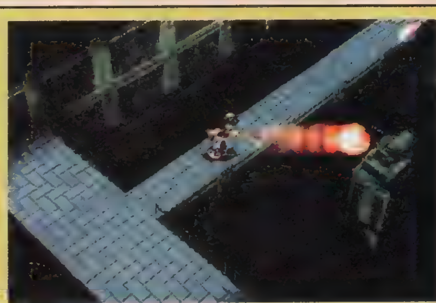
# 10 アシュレー救出作戦

▼リルカの孤軍奮闘の活躍で、ついに脱出に成功したアシュレー。2人は逃げ出す途中にコンピュータで不思議な情報を入手する。





牢に入れられて間もなく、激しい揺れが起こった。地震でも起こったのか？　リルカはこの機を逃さず、アシュレーを助け出すために行動を開始した。だが牢屋の位置はわかるが、鍵やアシュレーの装備の保管場所までは不明。しかし、そんなことで悩んでいる暇はない。彼をここから連れ出せるのは自分1人しかいないのだから！　数々の難関を乗り越え、ついにリルカは……！

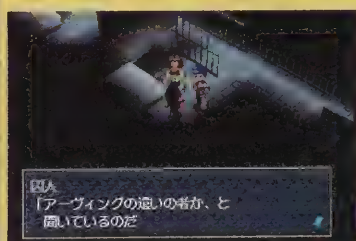


▲仕掛けられたトラップを無効化し、ひたすら走るリルカ。




# 11 ブラッド登場！

監獄所の内部にあるコンピュータで、先ほどの騒動が2人の男の手で引き起こされたことを知ったアシュレーとリルカ。どうやら自分たちのほかにも不穏な行動をしていた者がいたらしい。囚人のほとんどは、この混乱に乗じて既に脱出してしまった。自分たちも早く逃げ出さないと……。そのとき、牢屋内に留まっている男を発見した。恐る恐る話し掛けた2人に対し、その男は「アーヴィングの遣いの者か？」と逆に聞いてきた。彼は自分の名前がブラッド・エヴァンスであることと、新生ARMSのメンバーであることを告げた。アーヴィングが言っていた3人目のメンバーとは彼のことで、合流地点とはイルズベイル監獄島だったのだ。



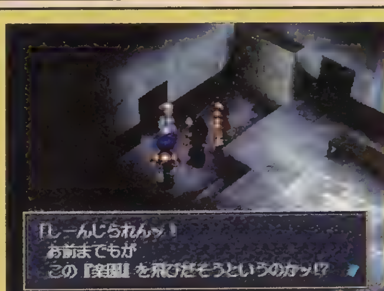




◀たった1人で牢屋内に残っていた囚人、ブラッド。彼こそが新生ARMSの3人目のメンバーだったのだ。インパクトのある出会いである。

# 12 監獄島のボスとの対決

旧ARMSのただ1人の生き残りであるアシュレー、「エレニアックの魔女っ子」と呼ばれた姉に代わって入隊したリルカ、イルズベイル監獄島に囚人として収監されていたブラッド。ついに3人のメンバーがそろった。力を合わせて監獄島からの脱出を試みる彼らの前に、獄長とボスキャラのガオニムが立ちはだかる。新生ARMSの初仕事はこの戦闘に勝ち、島から逃げ出すことだ！

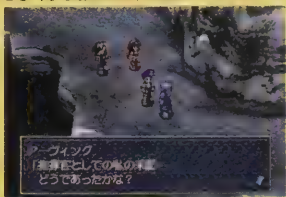


▲▶ガオニムを倒さない限り、この監獄島から脱出することはできない。3人でパーティを組んで臨むこの戦いは、絶対に負ける訳にはいかないのだ！



## 13 アーヴィングとの再会

ガオニムを倒して所内から逃走した3人は、船着き場までやってきた。そこで待っていたのは、なんとアーヴィングだった。アシュレーを無実の罪で監獄島に送ったのは、ブラッドと合流させるためだったのである。何も教えられなかったアシュレーとリルカ。あまりにも強引なやり方にアシュレーは………。

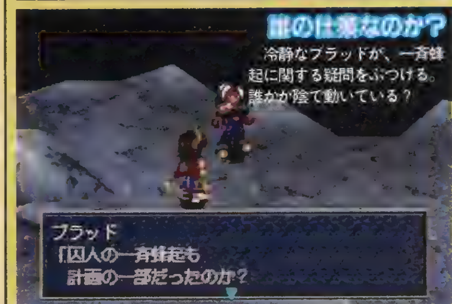



▲指揮官としての自分の采配に満足げなアーヴィングだったが……。

**怒りの鉄拳!**
アシュレーの怒りが爆発! 思わずアーヴィングを殴りつけてしまう。




**誰の仕業なのか?**
冷静なブラッドが、一斉蜂起に関する疑問をぶつける。誰かが陰で動いている?




## 14 暗躍する男たちその2

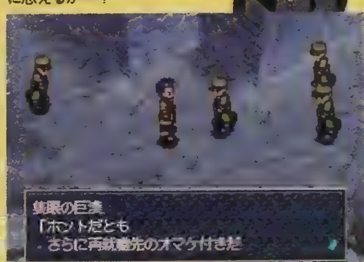
脱走するアシュレーたちを高台から見下ろす、銃を手にした眼鏡の男・ジュデッカ。そして自由となった囚人たちを率いる隻眼の男・トロメア。監獄島で騒動を起こし、囚人を一斉蜂起させたのはどうやらこの2人の男らしい。彼らはいったい何のためにこんなことをしたのだろうか?

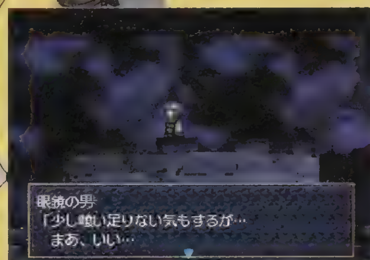


**ジュデッカ**
冷静な判断力と行動力を兼ね備えたカミソリのように切れる男。ただし、短気で潔癖性なところがあり、敵を徹底的に排除しようとする。敵に回すと非常に厄介なタイプ。

**トロメア**
がっしりとした体格そのものが凶器といっても過言ではない隻眼の大男。見た目通り、策略めいた知謀はどちらかというと疎いほうだが、良識派で人望も厚いタイプである。その正体は一切不明。ヴィンスフェルトと関係がある?

▼囚人たちとの会話。見た目によらず、いい人に思えるが……?



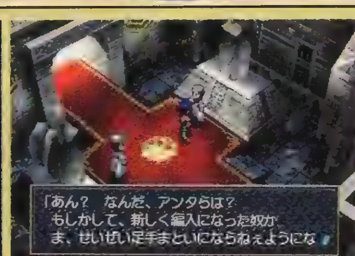

▲今回の一斉蜂起に関する評価を冷静に下すジュデッカ。何を考えているのか?

## 15 新生ARMS本格始動

ガンウォリアーのアシュレー・ウィンチェスター。クレストソーサレスのリルカ・エレニアック。そしてディザーターのブラッド・エヴァンス。アーヴィングが新生ARMSの実働部隊として選んだ3人のメンバーが、ついにそろった。3人には、ひとつの国家だけにとどまらず、ファルガイア全土での活躍が期待されている。果たしてアシュレーたちは、これからどんな敵と出会い、そして戦っていくのか?

▶新生ARMSの本拠地であるヴァレリアシャトー。城内のいたるところにエンブレムが飾られている。



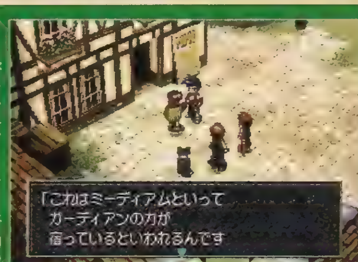

## CHECK! この少年はだれ……?





左の2点の写真はティムという少年の戦闘シーンだ。モンスターと戦っているということは、アシュレーたちの仲間になるのだろうか? ということは、ARMSのメンバーという可能性も考えられる。実は、ティムは本編の初めでアシュレーと知り合うことになるのだが、それ以外のことは一切わかっていない。続報に期待だ!

▶これがアシュレーとティムが初めて出会ったシーンだ。




TO BE CONTINUED

ドラゴンクエスト・キャラクターズ DRAGON QUEST

# トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン

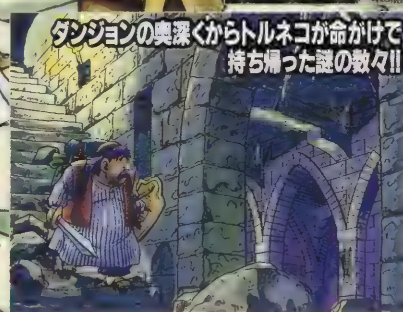
1000回遊べるRPGがよくわかる

# 極秘情報大公開!









ダンジョンの奥深くからトルネコが命がけで持ち帰った謎の数々!!

**私の夫がこんなになってまで持ち帰った情報ですの**

不思議のダンジョンを知りつくした夫が、命がけで持ち帰った情報です。品質は保証しますわ。

## 全国の『不思議のダンジョン』ファン感激! 発売日が9月15日に決定!!

不思議なダンジョンの奥深くから、誰もが中毒になるRPG『トルネコ2』の最新情報が持ち帰られたぞ。初登場のアイテム&モンスター、キャラやダンジョンの秘密など、これまで謎だった部分がわかる極秘情報の数々。『不思議のダンジョン』ジャンキー(になる予定)のみなさん、見逃さないでね!

ドラゴンクエスト・キャラクターズ
**トルネコの大冒険2** 不思議のダンジョン

| | |
|---|---|
| 9/15 RPG | ▶¥6,800 ▶チュンソフト/エニックス |
| | ▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応) |

## よくわかる[トルネコ2]の基礎知識



▶城へと続く森が不思議の…今…始まりた。

『トルネコ2』のお話は、トルネコが不思議のダンジョンから「しあわせの箱」を持ち帰ってから半年後に始まる。ある日トルネコは、ネネから王様への贈り物を頼まれて城へと向かった。そのときに城へと続く森が、いつの間にか不思議のダンジョン化し、モンスターが住みついてることを知る。トルネコは何とか無事に王様への贈り物を届けたのだが、家に戻ると今度はネネから次のような情報が。「あなたの出かけている間に、しあわせの箱を見せてほしい、というおじいさんが来たわ」。森にモンスターが出現する理由。留守中に訪れた老人の正体。これらの事件の謎を解明すべく、トルネコは冒険することなる。




▶王様に贈り物を届けることが冒険の第一歩だ。





※画面は開発中のものです。写真に①とあるものは、SFC版『トルネコの冒険』のものです。




# トルネコの冒険に関わる キャラクターたち

『1』に登場したおなじみの顔ぶれに、個性的な新顔も加わった『トルネコ2』のキャラクターたち。彼らのからんだイベントも、たくさん用意されているぞ。

## 【ネネ】トルネコの冒険を見守るやさしい奥さん

冒険に熱中するトルネコに代わり、店をきりもりしてくれる奥さん。今回はダンジョンで力つきた夫にアドバイスを与えるという、新しい役割をこなしてくれるぞ。最初のうちは冒険のコツをやさしく教えてくれる彼女だけど、何度も失敗をくり返していると、だんだん言葉がきつくなってくる。彼女に「こんなことなら、私が行ったほうが…」と言われるとかなりみじめなので、無事生還できるようにがんばろう。

あなた気をつけて行って来てね。お店のことは私にまかせて!!



| ネネのアドバイス例 | |
|---|---|
| | ●モンスターから離れて、起こさないように歩いてね。 |
| | ●強い敵は相手にしないで。逃げることも必要よね？ |
| | ●部屋に入ったら、立ち止まってマップをよく見てね。 |




◀こんなことを言われては、夫の面目丸つぶれ。次はがんばろう。

トルネコ最愛の女性。店の経営だけでなく、夫のために倉庫を建ててくれたり、あまったお金はちゃんと貯金しておいてくれたりと、機転の利く、しっかり者である。

## 【王様】民を守るのは私の使命

『1』でトルネコが「不思議のダンジョン」で冒険することを許可してくれた王様。お忍びで城の外に出かけることもある彼は、今回なんと、行方不明になってしまうのだ。どうやら国中が不思議のダンジョン化し始めた原因を解明しようと、ひとりで調査に出かけてしまったらしい。果たして王様は無事なのだろうか？　彼を探し出すために、トルネコはダンジョンに向かうことになるぞ。

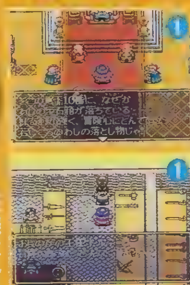


▲贈り物を届けると会えるけど……。



戦したこともある。民のことを大切にする、信望の厚い王様。

王様はみんなの味方なのだ



▲お忍びで民の生活を見守るのも、王様の仕事らしい。『1』では、トルネコの店で会うこともできた。

## 「しあわせの箱」の秘密を探る【謎の老人】

トルネコが王様へ贈り物を届けている間に、「しあわせの箱を見せてほしい」と言ってトルネコの家を訪れる。しあわせの箱を研究し、自分の手で同じ効果を持つものを作り出そうとしているらしいが、まだ成功してはいないようだ。どこから来たのか、いったい何歳なのかといった詳しい経歴は今のところ不明。ひょっとしたら、国中が不思議のダンジョン化したことと、この老人は何か関係があるのだろうか？






◀画面左上の箱が、老人が見に来たしあわせの箱だ。

しあわせの箱を研究したいと、トルネコの住む村にやって来た。どうして箱の研究をしているのだろう？

### 覚えているかな？ しあわせの箱の秘密

「持っている者をしあわせにしてくれる」という言い伝えがある魔法の箱で、不思議のダンジョンの奥深くで眠っていた。トルネコが家に持ち帰ると、トルネコの家族だけでなく付近の住民にも「しあわせ」が訪れるようになり、やがてトルネコの住む村は「神にもっとも近い聖地」と呼ばれるようになった。『トルネコ2』では、トルネコの家に大切に保管されている。

みんながしあわせに!



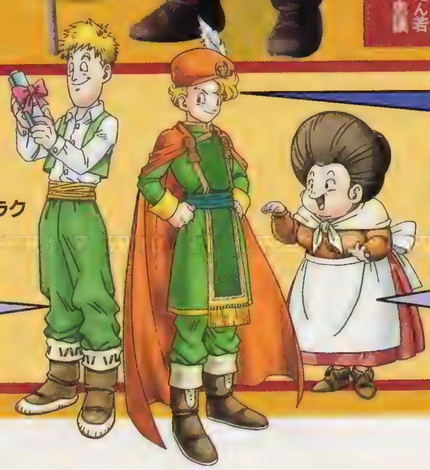
▶老人がだんだん若返ったりと、不■■な効■を持つ。



▲『1』では不思議のダンジョンの地下28階で手に入った。

## まだまだいるぞ! 個性的なキャラたち

王様や謎の老人以外にも、イベントに関わる重要なキャラクターが登場する。ここでは、そのほんの一部を紹介しよう。



**この思いキミに届け…♥【恋する男】**
自分の好きな女の子に、悪い男が近づかないようにと「ワナの巻物」をプレゼントした男。どうやらそれが裏目に出て、自分も近づけなくなってしまったようだ。

**正義のために出発だ!【王子】**
「西の村が、モンスターに荒らされて食糧難になっている」と聞き、それを救うために出かけていった正義漢。冒険中に出会い、一緒に行動することもあるだろうか？

**アラ奥さん、お聞きになった?【ウワサ好きのオバさん】**
国中のさまざまな重要情報を、トルネコに教えてくれる。情報の信用度はかなり高いが、それをどこから仕入れているのかは不明(笑)。



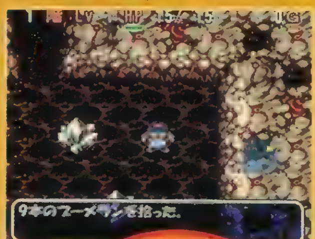

## 初登場目白押し! 使い方が気になる
# アイテムの秘密

『不思議のダンジョン』シリーズは、ダンジョン内で入手するアイテムの使い方がかなり重要。『トルネコ2』ではその種類も増えて、いろんな使い方ができるようになっているぞ。

ダンジョン内で手に入るアイテムは、大きく分けると武器・盾・巻物・指輪・壺・杖・草・パンの8種類。本作には「合成の壺」など、『シレン』で重宝したアイテムも登場し、さらに「ブーメラン」「ザオリクの巻物」といった初登場のものも用意されているぞ。新登場のアイテムの使用法はまだ不明だけど、特にブーメランの使い方は気になるところ。

### ブーメランも登場!

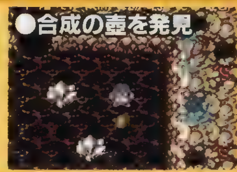
▼新登場の武器・ブーメラン。遠くの敵を攻撃する以外に、別の使い方があるのかな?




### ●最強の武器を作れ…!!
## 【合成の壺】

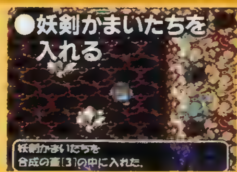
『シレン』にも登場したこのアイテム。右で説明しているように、複数の武器や盾を中に入れて合成し、それぞれのアイテムの長所を備えた新しいアイテムを作り出すことができるのだ。また、2本の杖の使用回数を合わせて1本にするという使い方もできるぞ。いくつのアイテムを合成させられるかは、壺の使用回数によって異なるので、数が多いほどおトク!?

ダンジョン内で合成の壺を発見。手持ちの武器を入れて合成してみよう。



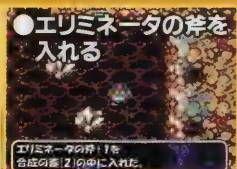

▼

まず、3方向に同時に攻撃することができる妖剣かまいたちを入れてみる。




▼

次にかいしんの一撃が出やすい強力な武器・エリミネータの斧を入れてみる。




▼

3 方向同時に攻撃できて、
か いしんの一撃が出やすい
強力な武器登場

妖剣かまいたちとエリミネータの斧、両方の効果を備えた新しい武器が出現！ こうやって武器を強化していこう。なお、アイテムを取り出すときは、壺を投げて割らなければならないぞ。

### ●これで死んでも大丈夫?
## 【ザオリクの巻物】



この「ザオリクの巻物」は、『トルネコ2』で初登場。まだ確かな効果は不明だが、ザオリクといえば『ドラクエ』シリーズでは倒れた仲間を生き返らせる重要な魔法。同じ名前を持つこの巻物も重要なアイテムになりそうだ。『不思議のダンジョン』シリーズは倒されるとすぐにダンジョンの外に戻されてしまうが、この巻物があればそれを防げるのかな?




◀ダンジョンから持ち帰れば、きっと高い値段で売れるはず!?

使い方大予想
❶死亡時に自動的に復活する
❷死亡した仲間を生き返らせる
❸アンデッド系モンスターを一撃で倒す




## クレイジオラマから判明した
# 新しいダンジョン

トルネコが挑む各ダンジョンのものらしいクレイジオラマの写真を入手。そこに写った風景から、前号で紹介した8つのダンジョンにどのような流れで挑戦するかを大予想だ。

ジオラマの写真と、ダンジョンの順番を記した下の表を見比べると、村と各ダンジョンの位置関係がわかる。やはり『シレン』のように、いろいろな地形のダンジョンを次々とクリアして物語を進めていくことになりそうだ。

『トルネコ2』のダンジョン

- ちょっと不思議の森
- からくりダンジョン
- 墓場のダンジョン
- 城のダンジョン
- 迷いの森
- 火吹き山
- トロ遺跡
- 不思議のダンジョン




◀遠くにそびえているのが火吹き山。ここに来るためには、手前に広がる迷いの森を抜けなければならない。

▶王様のいる城。城の周囲を囲んでいるのがちょっと不思議の森で、最初はここにトライすることになる。

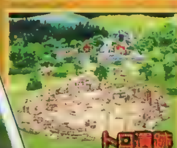






▼村には、不気味な雰囲気の墓場がある。ここには、アンデッド系のモンスターが待ちかまえているのかな?



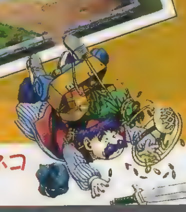

▲ストーンサークルのような石柱が並ぶトロ遺跡。謎めいたこのダンジョンの向こうには、村が見えている。

### やっぱりビューティフル
## 箱庭がそのまま画面に…

トルネコの家の前。クレイジオラマでは壁に立てかけられた車輪があるが、ゲーム画面でも精巧に再現されている。







がんばれトルネコ　手強いダンジョンに負けるな!




# 特殊攻撃を備えたクセのある
# モンスターたち

ダンジョンでトルネコを待ち受ける、手強いモンスターの種類も大増量!特殊攻撃法をくり出すイヤ〜な敵もいるので、冒険は『1』以上に苦しいものになりそうだ。

『1』にはキメラやマドハンドなどが登場したが、『トルネコ2』にはそれに加え、下の写真で見られるファーラットなど、100体以上の新モンスターも登場する。彼らの活躍が写った画面写真を入手したので、それぞれの特殊攻撃と併せて紹介するぞ。



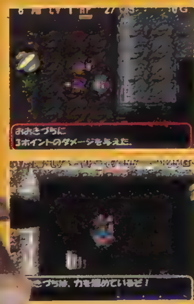
◀画面右に注目。

## おおきづち

**●力をためて強烈な一撃**

1ターン力をためて、次のターンでダメージ2倍の攻撃をする特殊攻撃を持つ。特殊攻撃に注意すれば、それほど苦労せずに倒せるだろう。





▲力をためた後に接近すると、HPを大幅にけずられてしまうので注意しよう。遠距離から倒したほうがいいかもね。

## キメラ

**●パワーはかなり強力なのだ!**

特殊攻撃はないが、それを補うほどのパワーを持つ。レベルアップが十分じゃないときに出会ったら逃げたほうが無難。





▲トルネコがレベルアップしていない状態だと、簡単に倒されてしまう。そんなときは、手に入れたアイテムを駆使して戦おう。

## モンスターのグラフィックもこんなにパワーアップ!

モンスターは数が増えただけでなく、グラフィックもパワーアップしている。おばけきのこの毒の息攻撃では、吐いた息が細かくきれいになっているのがわかる。こんな特殊攻撃が見られるなら、ちょっとくらい攻撃を受けてみてもいいかな、なんて思っちゃうよね!?

### おばけきのこ

**●毒の息には要注意**



◀『1』ではこれだけ



▶『トルネコ2』では、こんなにたくさん毒を吐くのだ。まさに毒霧状態。

## トロル

**●体当たりに気をつけろ!**

おおきづち同様、1ターンで力をためて次のターンにダメージ2倍の攻撃、という特殊攻撃があるぞ。





## 腐った死体

**●金属の装備は外して戦え!!**

腐った死体の特殊攻撃「腐った液」は、装備している金属製の盾などをさびさせてしまう。「メッキの巻物」でメッキ処理しておけば防ぐこともできる。





## マドハンド



**●つかんだら離さない!!**

足をつかんで、移動できなくしてしまう特殊攻撃を持っている。



## ようがんまじん

▶せまい一本道になっている場所では、あまり相手にしたくないヤツだ。戦うときは広い場所に移動しよう。



**●背後から忍び寄る影…**

隣接していると、突然後ろに回り込んで攻撃してくるイヤなヤツ。

## ここまでわかった モンスターの特殊攻撃

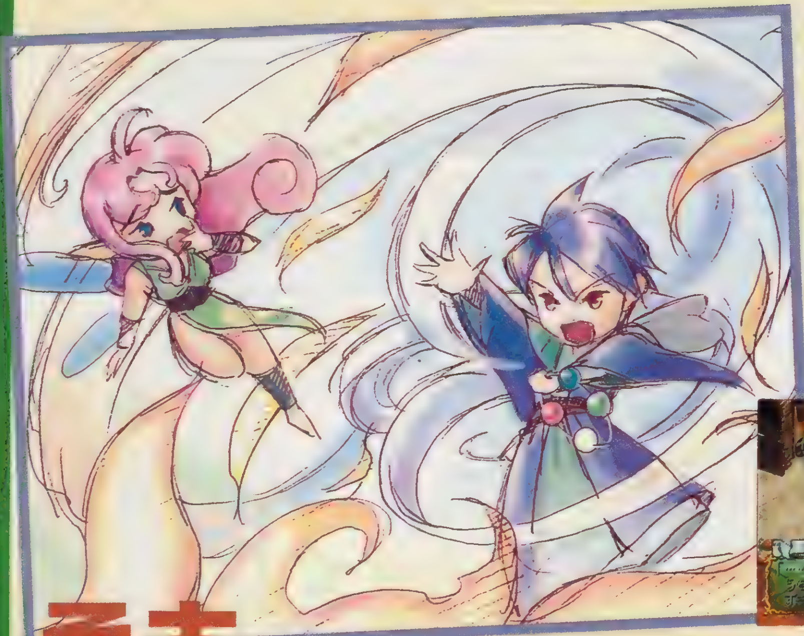
| ●モンスター名 | ●特殊攻撃 |
|---|---|
| おおきづち | 力をためて、大きな木づちでたたく。ダメージ2倍 |
| ようがんまじん | 背後に回り込んで攻撃する |
| トロル | 力をためて、体当たりをする。ダメージ2倍 |
| キメラ | 特殊攻撃なし |
| おばけきのこ | 毒の息を吐きかけて、トルネコの力を減らす |
| マドハンド | 足を持って移動できなくする。倒されるまで効果が続く |
| スライム | 特殊攻撃なし |
| ガーゴイル | 2倍の早さで移動し、2回攻撃する |
| 腐った死体 | 腐った液をはいて、盾などをさびさせる |
| ベビーサタン | トルネコの持つアイテムを盗んで、ワープして逃げる |
| ゴースト | 2倍の早さで移動する |
| ドラゴン | 口から炎をはいて攻撃する |
| ドラキー | ふらふらとランダムに移動する |

## ただいま予約キャンペーン実施中!

『トルネコ2』を7月20日までに店頭で予約すると、右の写真の「特製トランプキーホルダー」がもらえるぞ。さらに、ゲームクリア後にキーホルダーに入っている「VIP早解き参加シール」を送ると、先着1,000名にナンバー入りの特製グッズがもらえちゃうのだ。キーホルダーは数に限りがあるので、みんな早めに予約しよう!



7月20日まで 即チェック



# ハートフルストーリー満載のファンタジックな育成RPG

まるで絵本のような世界観を持つほのぼの感覚の育成ＲＰＧが登場！初紹介となる今回は、このゲームの持つ3つの特徴と、主人公と冒険を共にする仲間たちを紹介しよう。



▲実際のゲーム中に出てくるキャラクターのデザインには、人気イラストレーターの高田明美さんを起用。絵本などのイラストは、大崎由美子さんによるものだ。どちらも魅力的なものに仕上がっているぞ。




**かえる**
ふとしたことから行動を共にする、謎のかえる。いろいろな場面で主人公にアドバイスをくれるのだ。

## キミの冒険がそのまま絵本になる!!

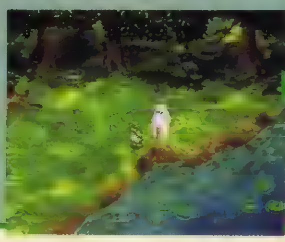
**かえるの絵本**
～なくした記憶を求めて～

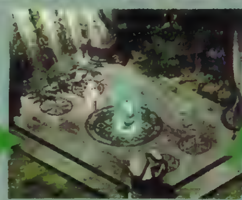
| | |
|---|---|
| 9月 RPG | ▶¥5,800 ▶ビクターソフト<br>▶MC(ブロック数未定) |

### STORY 「お前はかえるではなり…」その一言で主人公の旅は始まった

ある日、かえるである主人公の前にやって来た、ラドゥと名乗る賢者。彼は主人公に「お前は人間で、その姿は呪いのせい」だと告げる。そして、ラドゥの力により１年間だけ人間に戻ることのできた主人公は、呪いを完全に解く方法を探す旅に出る。

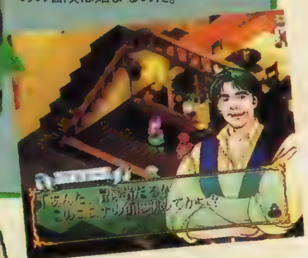
▼主人公は、すべての記憶を失いつつも、自分の姿に違和感を感じていた。





▲森の神殿に連れて行かれ、衝撃の真実を告げられる主人公。

▼ラドゥの言葉を信じて、森からもっとも近いコロナの街を目指す。ここから、主人公の呪いを解くための冒険は始まるのだ。





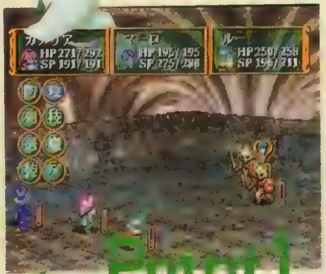

このゲームでは、開始時に主人公の性別を選ぶ（もちろん名前も付けられるぞ）ことができる。性別による能力的な違いはなさそうだが、登場人物との会話やイベントなどが若干変化するらしい。また、異性のＮＰＣと仲良くなって……という展開も用意されているので、性別選びも実は重要なポイントなのかも？

# かえるの絵本
## なくした記憶を求めて



# かえるも驚く3大ポイント





## Point1 冒険

### 王道かつ本格的に作られたRPGパート

冒険者としてコロナの街にやって来た主人公は、宿泊先の宿屋の主人から仕事を紹介してもらって生計を立てつつ、呪いを解くための冒険を進めることになる。頼まれる仕事は千差万別で、それぞれが独立したシナリオになっているぞ。落とし物探しから、場合によってはダンジョンでモンスター退治！　といったシナリオも……!?



**真面目な司祭手伝い**

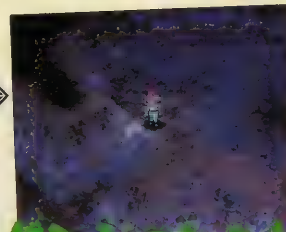
**シェリク**
神殿で司祭の手伝いをしている。穏やかで優しいが、戦闘では頼りになる存在。



**依頼を受けて…**

▲こんな猫探しから、本格的な冒険まで、仕事の内容は千差万別。何を引き受けるかは、プレイヤー次第だぞ。

▼探索系の仕事は、まず情報収集から。手がかりをつかんだら、目的地となるダンジョンなどへ乗り込んでいくのだ！



**情報収集**



**ダンジョンへ！**



**行動派の熱血戦士**

**アルター**
明るく気さくで正義感が強い。剣の腕も確かなのだが、なぜか女性にはもてない。

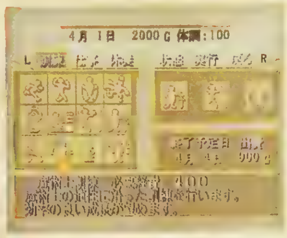
## Point2 育成



**どこか高貴な雰囲気の少女**

**カリン**
街の占い師に育てられた、おとなしい少女。平和主義者で、精霊を扱う魔法が得意。

戦闘などによるいわゆる〝レベルアップ〟のほかにも、このゲームでは主人公を鍛えることができる。Point1で紹介したような仕事をスムーズに遂行するため、また最終的な目的である〝呪い〟を解くためにも、日常の鍛錬は必要不可欠なのだ。育成方法には、主に下の2種類があるぞ。



◀現在の能力や体調などを考えて、スケジュールを決定していこう。

### 2種類の育成方法がある！




▲道場で、文字通り鍛錬する。成長だけを考えると一番効率がいい。




▲アルバイトをしても、能力は成長する。お給料ももらえてお得？



▲街で起こるイベントの中には、ミニゲームをクリアすることで、能力が成長するものもあるぞ。

**日々の鍛錬が解呪への近道！**



**スラム街のアイドル**

**ルー**
元大盗賊を父に持つ女盗賊。人見知りしない性格で、スラム街の人気者である。

## Point3 絵本



**酒好きの名武器職人**

**ロッド**
数々の冒険をこなしてきたベテラン戦士。今は、鍛冶屋として武器作りに勤しむ。

### 絵本メイクシステムでクリア後も楽しい！

このゲームでは、自分のたどってきたシナリオを、クリア後に絵本として読むことができる。プレイヤーの数だけ、新しい物語が作られるのだ！

▶ポイント1でも紹介したフリーシナリオのクリアの仕方で、内容も変化する。



▼主人公以外のNPCにも、それぞれ違ったストーリーが用意されているらしい。

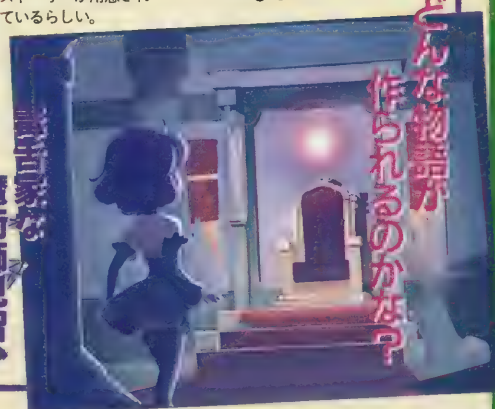


▲ほのぼのとしたタッチの絵で、物語がつづられていく……。



**自信家な魔術師見習**

**マーロ**
プライドの高い魔術師の卵。精神的にはまだまだ子どもで、非常に負けず嫌い。



**どんな物語が作られるのかな？**



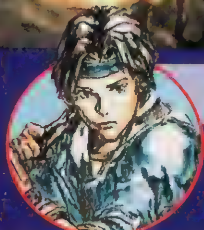
# 発売直前! その魅力を徹底紹介!!

今回は前号に引き続き、新システム・デュアルターンバトルに注目し、新たに判明したウエポンカスタマイズなども徹底紹介！　また、サンプルロムで明らかになった序盤ストーリーもあわせて紹介していくぞ。

# VANDAL HEARTS II ヴァンダルハーツ ～天上の門～

**ヴァンダルハーツⅡ**
～天上の門～

7/8 S・RPG ▶¥5,980 ▶コナミ ▶MC(3ブロック)



## SYSTEM 画期的なシステムが満載!

この「ヴァンダルハーツⅡ(以下「Ⅱ」)」では、前作でも好評だった3Dバトルをさらに楽しくするためのシステムが用意されている。今回は、その中でも注目のシステム2つを紹介しよう。

### 1 デュアルターンバトル 読み合いの駆け引きがさらに熱く!

このシステムでは、敵と味方のユニット1対ずつが同時に行動する。そのため相手の行動を先読みするという、より高度な頭脳戦が楽しめるのだ。また、このシステムのおかげで敵の思考時間はまったくなく、快適なプレイが楽しめるぞ！


①行動選択
▲敵ユニットの行動範囲や位置などから、相手の行動を予測し、味方ユニットの行動を選択する。


②移動開始
▲画面が2分割され、双方のユニットが選択された場所へ移動するようすが同時に表示される。

③攻撃



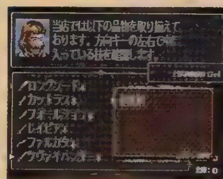
◀素早さの数値が高いユニットが先に攻撃を開始。

◀行動を読み間違えると、一方的な攻撃を受けるぞ。

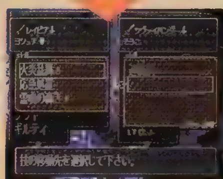
### 2 ウエポンカスタマイズ 自分だけの武器を作り上げろ

「Ⅱ」では、魔法やスキルなどの技は武器にセットされている。これらの技は複数セットでき、また他の武器に転送することができるので、自分好みの武器を作ることができるぞ。

①武器購入


手に入れたばかりの武器の技はそのままでは使えない。戦闘中に装備して、行動するうちに使えるようになる。

②技転送


使用可能になった技は、同タイプの武器の間で交換・追加ができるぞ。ただしセットできる数には限りがある。

## 制作スタッフインタビュー


CS開発部・ディレクター 中里伸也氏
CS開発部 武田 長氏

### [illegible] デュアルターンシステム

──今作の開発期間はどれくらいですか？

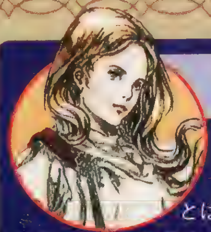
中里伸也氏(以下中里)：**97年2月からスタートでしたので、2年ちょっとですね。中身を詰めようと作り込んでいたら、アッという間でした。実はスタッフの人数も、手伝ってもらった人を含めても10人を超えていないんですよ。**

武田長氏(以下武田)：**中里はシナリオをやりながらグラフィックもしていましたし…。私もメインプログラマーといいながらも、アイテムデータなどを打ち込んだりもしていました。少ない人数で開発することはわかっていましたから。それを利点と考えて、開発中に出たアイデアをすぐに取り入れたりしながら、よりおもしろいソフトを作ることを目指しました。**

──新システムのデュアルターンバトルも、そのアイデアの中の1つですか？

武田：**S・RPGというジャンルでは、数々の有名ソフトがあるわけで、これらとどこかが違っているだけでは仕方がない。僕らなりに新しくて、なおかつおもしろいシステムはないかと試行錯誤をして生まれたのが、デュアルターンバトルです。単に近い場所にいる敵ユニットから順番に動くわ**



# STORY 新たなる冒険への扉が開かれる!

今回の物語の舞台は前作とは別の世界だが、そのハードな世界観は健在。宗教や権力闘争をきっかけとした戦乱の時代を生きる人々の、たくましくも悲しい姿がリアルに描かれていくぞ。




▶登場人物たちはそれぞれ、複雑な過去を持つ。

## 序章 ヨシュア少年期

### 幼き日の思い出

ナトラ王国の辺境にある、ポラータ村の村長の息子として育った主人公ヨシュアと、その村の領主の娘・アデルは幼なじみ。お互いに恋心を抱いていたが、身分の差を気にするヨシュアの態度が2人を素直にさせないでいた。ある日、村の外れでモンスターに襲われていた剣士・ニコラを助けたヨシュア。謎の多い彼との出会いがヨシュアの運命を変えることになる。やがて、アデルが一番大切な存在であることに気がついたヨシュアは彼女に告白し、駆け落ちの約束をするのだったが…。

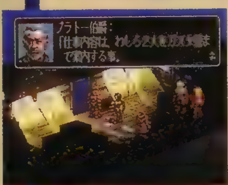



◀駆け落ちをすることにした2人の運命は…。

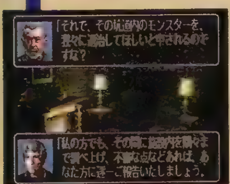
## 第1章 ヨシュア青年期

### 7年の歳月がヨシュアを変える

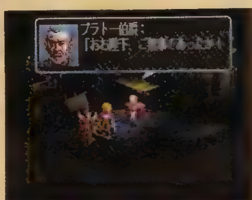
ナトラ王国は東ナトラ、西ナトラに分かれ、7年も内戦状態に陥っていた。軍隊のみを襲う、盗賊団「紅の狼」のリーダーとなっていたヨシュアは、偶然西ナトラの名将プラトーを助ける。プラトーの意志の強さにひかれたヨシュアは、仲間とプラトーの部下たちと共に鉱山刑務所に囚われている、かつてのナトラ国王フランツの救出へ向かう。



▲プラトーの依頼を受け、彼と部下であるリラと行動することに。



▲幼なじみのユーリーの協力で、鉱山刑務所へ潜入する。

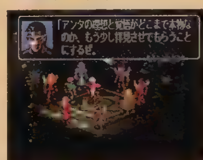


▶幾多の激戦のすえ、フランツ王の奪取に成功するヨシュアたち。

## 第2章 第1節「フランツの秘密」〜第2節「追撃部隊撃破」

### 内戦終決への新たなる旅立ち

内戦を終決させるため、東西ナトラに対応する第3勢力の成立を目指すプラトーに協力することにしたヨシュア。追撃をかわし、故郷ポラータ村の近くをたどり着いたヨシュアは1人、村へと向かう。しかし、村は戦火に巻き込まれ、すでになかった。愕然とするヨシュア。そんな彼への運命のいたずらか、美しく成長したアデルが彼の前へ現われるのだった。



◀新たなる旅が始まろうとしていた。



▲村が滅びたことを知らないヨシュアは、故郷ポラータ村へ急ぐ。




▲7年の歳月を経て、運命的な再会を果たすヨシュアとアデル。この後の展開はいかに。

## 登場キャラクター

このゲームでは数多くのキャラクターたちが登場する。彼らが織り成す、ドラマチックな物語もこのゲームの魅力の1つだ。ここでは、ほんの一部ではあるが、魅力あふれる登場キャラクターたちを紹介していくぞ。



**ヨシュア**
物語の主人公。少年期のある事件をきっかけに盗賊に。通称・紅蓮のヨシュア。



**アデル**
アデルに心寄せる領主の娘。義父の政治取り引きに使われ、都へ花嫁修業に出される。



**ヨシモ**
アデルの祖父で、かつてのナトラ王国の重臣。人望が厚く、その人気と影響力は絶大。



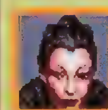
**ニコラ**
ヨシュアが助けた謎の剣士。実はかつてのナトラ王国の王位継承者で、内戦を起こす。



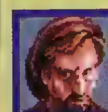
**プラトー**
西ナトラ最強と言われた、白虎騎士団隊長。内戦終結のために画策を巡らす。



**ユーリー**
ヨシュアの幼なじみで、教皇庁使節団団長。パーティの鉱山刑務所潜入に力を貸す。



**王母アガタ**
西ナトラの実質的支配者。権力を握るためには、どんな手段もいとわない人物。



**ラドラック枢機卿**
東ナトラの実質的支配者。ナトラ国の内戦を利用し、教皇になることを狙っている。

けではないので、戦闘はやりごたえがあると思いますよ。敵と味方の同時移動を実現するために、プログラム的にもかなり速い思考スピードが要求されましたけど何とか実現しました。やり込むに値するものに仕上がりました。



▶ユーザーからの前作に対する不満点はすべてチェックし、万全の態勢で今作の開発に臨んだという。

### どう感じるかはプレイヤー次第 自分なりのプレイを楽しんでほしい

——イベントでキャラの衣装などが、装備によって細かく変化するのには驚きました。

中里:**このアイデアは企画の段階からあったんです。担当してくれる予定の人がいたので、どんな場面でもキャラの装備通りのグラフィックを表示することにしたら、担当予定の人が参加できなくてなって。言い出したのは自分ですから、結局自分でやりました(笑)。だからと言って、手を抜いてはいませんよ。子どもの頃に手に入れた装備でも、ちゃんとエンディングを迎えられるようにしましたから(笑)。**

——最後に読者に一言お願いします。

中里:**実は今回、エンディングを複数用意しました。それぞれの物語の結末を見て、どう感じるかはその人次第だと思います。自分なりのプレイをしてそれぞれの物語を楽しんでください。**

武田:**戦闘では、緊張感のある頭脳戦ができるように仕上げました。デュアルターンバトルで、ただ敵の数で強さを調整しているゲームとはひと味違う戦闘を、プレイヤーのみなさんに楽しんでもらえればと思います。**

——本日はありがとうございました。

# DEWPRISM デュープリズム

『聖剣伝説』に同梱!!

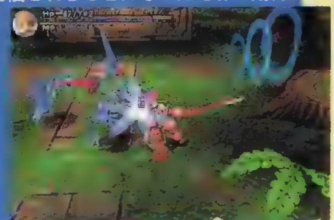
# 体験版でわかった『デュープリズム』最新情報!!

『ゼノギアス』を送り出したスタッフが放つ最新作『デュープリズム』。１つの世界観の中で2つのストーリーが展開するこのゲームの、最新情報が到着したぞ!!

| DEWPRISM デュープリズム | |
|---|---|
| 秋予定 A・RPG | ▶価格未定 ▶スクウェア |
| | ▶MC(ブロック数未定) |

**CHECK POINT 期待のA・RPGが早くも体験版でプレイ可能!!**

７月15日に発売される「聖剣伝説」に、なんと「デュープリズム」の体験版が同梱されることになったぞ!! 期待の膨らむこの最新アクションRPGを、早くも体験することができちゃうのだ!! どうしても秋の発売まで待ちきれないという人は、この体験版で２人の活躍を一足お先にチェックしよう!!



スクウェアが贈る正統派ファンタジーアクションＲＰＧ『デュープリズム』から、体験版でわかったホットな最新情報をお届けするぞ!! ２人の主人公、ルウとミントの特殊攻撃から、序盤で起こるイベントの分岐、さらには世界観を読みとるための重要キーワード解説まで、見逃せない情報が満載なのだ!!

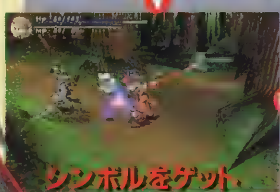
## ACTION ―アクション―
## 主人公によって異なる特殊攻撃!!

２人の主人公ルウとミントは、武器を使った通常攻撃のほか、それぞれ独自の特殊能力を使うことができるのだ。その攻撃方法を紹介していくぞ!!



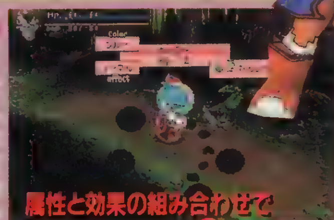
### ルウの場合


モンスターを倒し

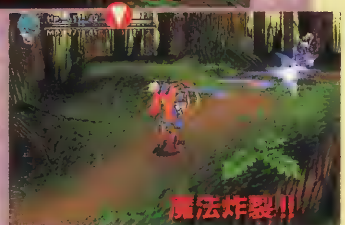

シンボルをゲット


モンスターに変身!!

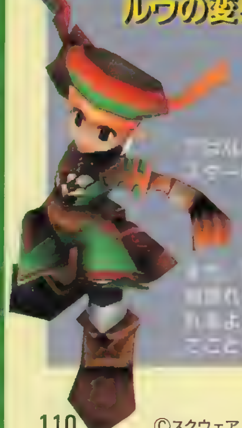
### ミントの場合


属性と効果の組み合わせで


肉弾攻撃もOK


魔法炸裂!!

### ルウの変身能力は攻撃に使うだけじゃない!!









### 組み合わせによって様々な魔法が放てる!!







 ※画面は開発中のものです。

# EVENT ーイベントー

## リンクしあう2つのストーリーには分岐も発生!!

**2人の主人公のうち、どちらを選んだかでストーリーが異なる。しかも、それぞれのストーリーには分岐も発生するのだ!!**

### まじめで正直な少年 ルウの場合



**ルウ**
育ての親クレアの蘇生を願って旅を続けるルウ。たびたびミントが助力を求めてくるのだが……。

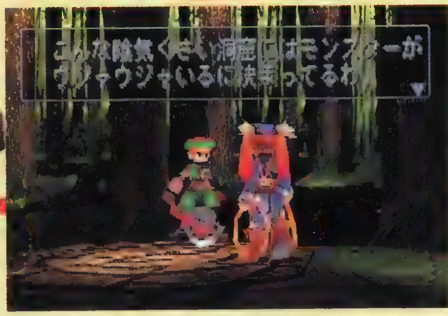
ゲームの主人公は、ルウとミントの2人。最初にどちらか一方を選択することになるが、選ばなかった方はキーパーソンとして物語に絡んでくるぞ。互いに性格が正反対なため、どちらを主人公に選んだかで同じイベントでもまったく展開は異なるのだ。しかも、それぞれ選択肢による分岐も発生するので、イベントパターンは多彩な変化をみせる。ここでは、その具体例を紹介!!

### 世界征服を狙う元王女 ミントの場合

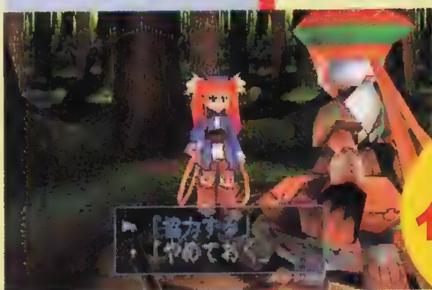


**ミント**
王家への復讐と世界征服を目指し、旅をするミント。地下迷宮の前で、とある少年に出会う……。

### 1つのイベントでも



▲物語の序盤、ルウとミントが出会うシーン。どちらで始めても、このイベントは発生する。

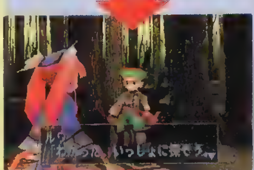






**分岐によりイベントパターンは4通りに！**

#### 「協力する」を選択



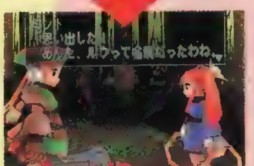
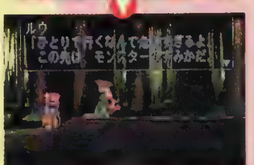

▲ミントの要請を快く引き受けるルウ。一緒に迷宮に挑むことになるのだが……。

#### 「やめておく」を選択



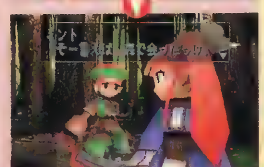

▲どこかうさん臭さを感じたルウは、申し出を拒否。ミントからひどい言葉を投げかけられる。

#### 「思い出した」を選択

▲以前に会ったことを思い出したミント。頼まなくてもルウは協力を申し出てくる。

#### 「誰だっけ？」を選択

▲律儀に自己紹介をしてくるルウ。そして、やはりおせっかいにも協力してくれることに。

## 『デュープリズム』用語解説

### 【遺産】

エイオンと呼ばれる人々が残したマジックアイテムの総称。作成したエイオンによって能力に優劣はあるが、総じて絶大な力を持つ。それゆえ現在は王家によって管理されている。ルウとミントが探す「デュープリズム」もその1つ。



▲エイオンは伝説だけが残っている。



▶絶大な魔力を持っていたようだ。

### 【エイオン】

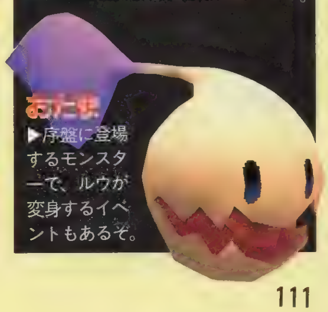
古代の魔法文明を造りだした伝説の魔導士たちの総称。かつては星の動きを変えたとも言い伝えられるが、長い時を経るうちにその力は衰え、やがて1人残らず姿を消してしまった。しかし、彼らの創り出したマジックアイテム【遺産】だけは、時を超えて現代にも生き残っている。

### 【アトリエ】

この世界には、数多くの魔法使いが存在している。人々は、彼らの住む家や研究所を総称し「アトリエ」と呼ぶ。魔法使いたちは自分の研究を邪魔されないように、アトリエ周辺の警備には気を使っている。侵入者が入ってこれないように、モンスターをガーディアンとして配備している場合も多いのだ。そうしたガーディアンたちは、主人が亡くなったあともアトリエを守り続けているという。アトリエに侵入するには、強力なガーディアンを倒す必要があるぞ。



▲とあるアトリエ。ここの主人は！？



**おたま**
▶序盤に登場するモンスターで、ルウが変身するイベントもあるぞ。


PlayStation
アナログコントローラ (SCPH-1200) DUAL SHOCK™ 対応
今年はコレでお目見えだぁ!!
おまたせっつ!!
今年はプレステで登場たい。
神坂一監修の
新作オリジナルシナリオで
ゲームの全てがグレードアーップだし!!
もっちろん全員大暴れですっっごいんだから!
みんな、買ってよね!
プレイステーション専用RPG
スレイヤーズ ろいやる 2
7月1日
発売予定!!
予価5,800円
(税別)
©神坂一・あらいずみるい 角川書店/テレビ東京・SOFTX・丸紅/「スレイヤーズ」製作委員会
©1998,1999 角川書店/ESP
イラスト:あらいずみるい
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※価格はすべて税別です。
都合により価格が変更される場合があります。ご了承ください。
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL03(3238)8484
角川書店



MONSTER
モンスター・コレクション
COLLECTION
PlayStation
本格カードバトルの真髄
ついに現る!!
初回特典
オリジナル
レアカード
2枚
を含むミニデックセット
つき
9月30日
発売予定!!
定価5,800円(税別)
都合により価格が変更される場合があります。ご了承ください。
ロゴおよび「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です
角川書店
ESP

# 冒険浪漫超大作を

# GRANDIA
グランディア

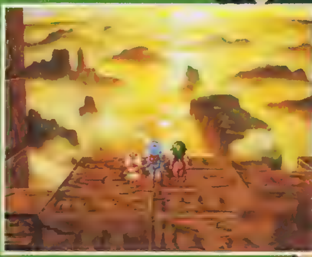


ついに発売になった『グランディア』。攻略第１回目の今回は、スタートからDISC１の後半までをチャートとマップで攻略。また、冒険に役立つ情報も満載しているので、これを読めば『グランディア』を極められること間違いなしだ！

●グランディア　ゲームアーツ／ESP
●RPG　発売中　￥5,800（CD２枚組）
●MC（１ブロック）、AC（DS対応）、PS（２ブロック）

## 冒険に役立つ知識をワンポイントチェック！

今回の攻略は、読者が特につまりやすいダンジョンに限定してマップ&ボス攻略をしていくぞ。まずここでは、冒険全般に役立つ知識を、５つのポイントに絞って紹介。コレを頭にたたき込んで、各ダンジョンに望もう！　ちなみに、マップ攻略をしていない場所のアイテムリストは、最後のページに掲載している。ここにも、貴重なアイテムが多数存在しているので、これも参考にしながら、快適な冒険の旅を送ってほしい。



▲今回の攻略記事を参考にしながら、ジャスティンとともに壮大な冒険にいざ出発！

### CHECK1 ステータス異常は8種類ある

戦闘中にステータス異常になると、行動に様々な支障が出てくる。ここでは、各異常の状態と、序盤で有効になる回復方法を紹介。プレイ中にもしこのような状況になったら、コレを読んでしっかりと回復しよう。

**戦闘不能**
HPが0になり、戦闘が不可能に。魔法「ヨミ」や「ヨミの復活薬」で復活できる。

**魔封じ**
この状態になると魔法がいっさい使えなくなる。道具の「魔法の解呪」で回復できる。

**技封じ**
すべての技が使用不可能になる。道具「秘技の解呪」か、セーブポイントで休息を。

**疫　病**
戦闘中に混乱など、ランダムで各種ステータス異常になる。道具「ワクチン」で回復。

**眠　り**
眠って行動不能の状態。戦闘が終了するか、敵からダメージを受けると目を覚ます。

**麻　痺**
しびれて一歩も動けなくなる。戦闘が終われば回復するが、道具「万能薬」を使おう。

**混　乱**
パニック状態になり、敵味方関係なく攻撃し始める。道具「気付け薬」で回復できる。

**毒**
行動をするたびにダメージを受ける。道具の「毒消し草」や魔法「キュール」で治そう。

### CHECK2 防御のススメ

防御は、受けるダメージとステータス異常になる確率を、３分の１に抑える効果がある。しかも、コマンドを入力した瞬間に実行するので、敵が攻撃モーションに入っていても即座にガードできるのだ。敵から不意打ちを受けたときなど、パーティに不利な状況下では、無理な反撃は禁物。まず、防御で敵からのダメージを抑えてから反撃しよう。



▲HPが残り少なく、味方の回復も間に合わない、そんなときは迷わず防御を実行しよう。

### CHECK3 賢いスキルの稼ぎ方

技・魔法スキルのレベルを効率良く上げるには、敵のレベルよりも低いスキルレベルのもので攻撃するといいぞ。また、単体に攻撃するよりも、複数の敵に同時攻撃する技・魔法の使用が効果的だ。序盤なら「ヒューイ」や「ヴァンフレイム」といった魔法を使うと、スキル経験値が稼ぎやすいぞ。序盤から、ガンガンスキルレベルを上げておこう。




▲ボスなど、HPの高い敵との戦闘でこの方法を使えば、このように高いスキル経験値が得られる。



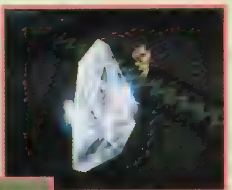
**はみだしグランディア**
パームの街でのちょっとしたイベントを紹介しよう。駅前にいるマリーが落としたブローチを、博物館前で拾って返してあげよう。その後にマリーの母親に話しかけると傷薬をくれるぞ。また、ある民家の２階にいるおじいさんに３回話しかけると、クララへの手紙を渡される。ニューパームに行ったときに渡してあげよう。

# 最速&厳選攻略!

SPEEDY SELECT

## CHECK4 すぐに覚えたい回復・防御魔法

まっ先に覚えたいのが回復魔法のケロマだ。これはジャスティンとフィーナに、早いうちに覚えさせよう。ケロマを覚えたら次は防御魔法のディガン。この魔法は重ねがけが可能なので、ゲーム終盤でもかなり使える。スーに覚えさせて、戦闘時のサポートとして使うのがベスト。



▲ボス戦では、とにかくディガンを唱えて、味方の防御レベルを上げるのが基本になる。



◀魔法属性は1度覚えたら取り消しはできない。どの魔法を選ぶかは、慎重に決めよう。

## CHECK5 コンボとクリティカルの特性

コンボはスキも少なく複数回攻撃できるので、トータルダメージがクリティカルより大きい。一方、クリティカルはスキが大きく1回しか攻撃できないが、攻撃した敵の行動をほぼキャンセルできるのだ。1人がクリティカルで敵の行動をキャンセルしつつ、ほかのキャラがコンボで攻める戦法がオススメだ。




◀複数のキャラでコンボを決めると、連続ヒット扱いになり、ダメージも増える。

## スタートから渡航船までをチャートでチェック!

パームの街 → マルナ街道 → マルナ街道 → パームの街 → レック鉱山 → パームの街 → 渡航船

## ポイント攻略 ガンツが隠した3つの宝はここだ

ガンツとの冒険ごっこで探すことになる3つの宝の場所を教えるぞ。勇者のカブトは橋の下に、光のタテはパーム港にある。精霊の剣はまずガンツの弟・テンツからカギをもらおう。カギを手に入れたらガンツの家に行き、宝箱を開ければOKだ。

## ポイント攻略 ミニゲームのコツを伝授

渡航船でプレイできる「甲板掃除」を、制限時間内にクリアするコツを紹介しよう。

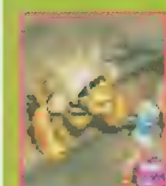
◎ボタンをテンポよく連打し、パワーメーターのMAXギリギリまで近づける。あとは、MAXを超えないようにバランスよくボタンを連打だ。位置的には、甲板の継ぎ目を目印にするとやりやすいぞ。



▲一定時間内に磨き終われば、ごほうびアイテムがもらえるぞ。

## ポイント攻略 レック鉱山のボスを攻略

まず先に倒したいのが2体のオークだ。鉱山内で手榴弾を手に入れていたら迷わず使おう。オークキングは攻撃力が高いので、クリティカルでオークキングの攻撃をキャンセルしつつ、ジャスティンの「Vスラッシュ」で一気にカタをつけよう。



### オーク(×2)

| | | 特殊技・魔法 |
|---|---|---|
| LV | 5 | ●かみつき |
| HP | 70 | |
| G | 4 | |
| EXP | 20 | |

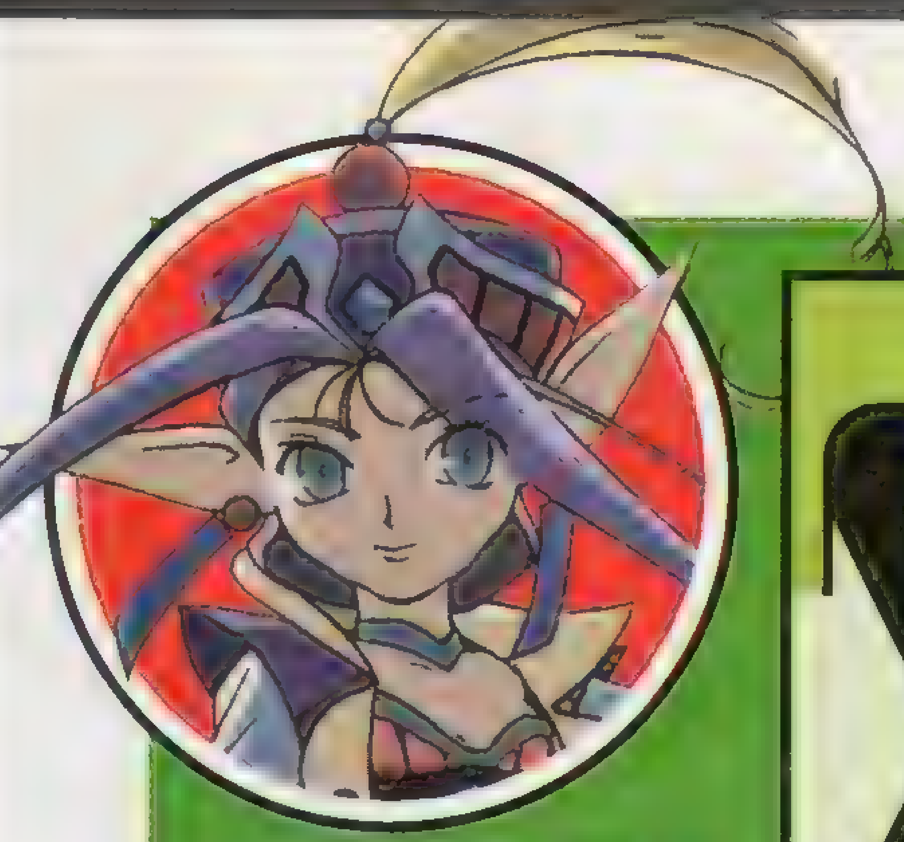


### オークキング

| | | 特殊技・魔法 |
|---|---|---|
| LV | 7 | ●ファイアーボール |
| HP | 385 | |
| G | 70 | |
| EXP | 450 | |

表のデータは、G=お金 Exp=経験値を表す。

マップ上のマークは次のようになっています
！…アクションアイコン　B…バードビューアイコン　S…セーブアイコン　預…預かり所　G…お金



# 夢と希望の新大陸からリエーテの待つ遺跡へ!!

序盤のなかでも、ドム遺跡はパーティキャラのスキル経験値を稼げる重要な場所。コラムを参考にして、きちんとスキルアップしていこう。

## 攻略チャート

❶ 幽霊船 → ❷ ニューパームの街 → ❸ メリル山道 → ❹ フィーナの家 → ❺ ニューパーム地下～教会 → ❻ ラングル山脈 → ❼ ドム遺跡

## マップ攻略 ❶ 幽霊船

パーム出発後、初の冒険の舞台となるのがこの幽霊船だ。個々のエリアは狭いのだが、薄暗さのせいで、非常に視界が悪い。L1＋R1ボタンで視点を変えつつ、マップを見ながら進んでいこう。ここで登場する敵のなかで、要注意なのが「ゴーストおとめ」。この敵の使う「大声」は、くらうと味方の行動がキャンセルされる。長引くとめんどうなので、見つけたら先制攻撃で倒そう。また、ボス戦の前に、広間にある「ヨミの復活薬」と「提督の剣」を取るのを忘れないように。

### 船長室(BOSS)













落とし穴に落ちると食料倉庫に

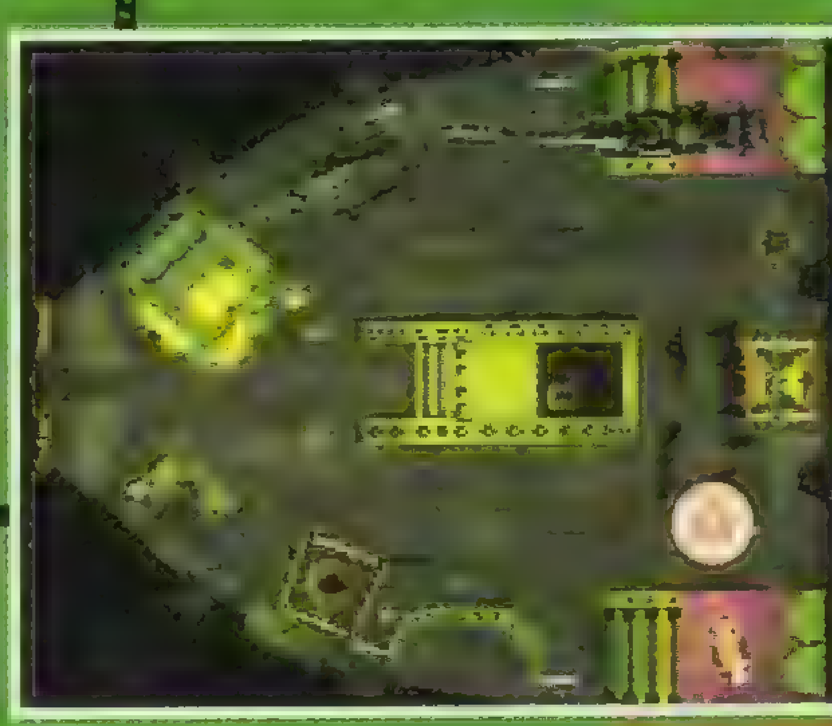






左の○は下に、右は上の階に



宝物部屋

### アイテム

1．薬草（道）
2．風の護符（防）
3．傷薬（道）
4．海賊ぼうし（防）
5．傷薬（道）
6．提督の剣（武）
7．ヨミの復活薬（道）

## BOSS イカキング

船長室を突き破って登場するイカキング。この敵との戦法は、まず先に「ミケロマ」を使う右ゲソから倒し、その後で本体を倒すといい。だが、そのときに注意したいのが本体の使う「吸い込み」だ。これでパーティを集めたあとの「レーザーアイ」はかなり強力。もし吸い込まれたら、離れた場所に回避コマンドで逃げるようにしよう。



| | 本　体 | 右ゲソ | 左ゲソ |
|---|---|---|---|
| LV | 10 | 9 | 9 |
| HP | 592 | 356 | 438 |
| G | 1000 | 500 | 500 |
| EXP | 74 | 40 | 40 |
| 特殊技・魔法 | ●レーザーアイ<br>●吸い込み<br>●衝撃波<br>●ヒューイ | ●ミケロマ<br>●ヒューイ | ●吸い込み |

**はみだしグランディア**

ここで紹介しているアイテム欄の後ろにある文字は、アイテムの種類を表わしている。それぞれ、武…武器、防…防具・アクセサリー、道…道具全般・イベントアイテムとなっている。なお、最後に掲載したアイテムリストもこれに準ずる。

# マップ攻略 ⑦ドム遺跡

ドム遺跡は2つの層でつながっていて、少々複雑な造りになっている。途中、隠し扉やトラップもあり、ボスまで行くのもひと苦労だ。だがそのぶん、使えるアイテムも多数存在する。セーブアイコンを利用しつつ、隅々まで探索しよう。特にマナエッグは取り逃さないように。

### ワンポイント　隠し扉を見つけよう

遺跡内部で隠し扉を探すときは、模様の目が閉じているものを探せばいい。中には、武器や防具などのアイテムがあるので、見つけたら必ず調べよう。

### ワンポイント　怨霊との戦い方

遺跡で出現する怨霊は、「聖なるメイス」以外の通常攻撃が効かない。「聖なるメイス」をジャスティンに装備させ、それ以外のキャラは攻撃魔法を使おう。

## 1 遺跡内部に入る前に…

### ニューパームで魔法を覚えよう

ドム遺跡は、トラップを利用して魔法スキルを大幅に上げられる数少ない場所の1つ。なので、ここに来る前にニューパームで全員に魔法を覚えさせておいて、一気に魔法スキルを上げておこう。

### 前庭のトラップでスキルUP！

ドム遺跡の前庭の通路にあるトラップを利用した、スキル経験値稼ぎの方法を紹介しよう。まず、飛び出してくる顔の像にわざと当たってダメージを受ける。その後、ケロマで回復すれば水属性のスキル経験値が入るのだ。MPをセーブポイントで回復しつつ、これを繰り返せば、いくらでも水属性のスキル経験値を稼ぐことができるぞ。



▶ここでミケロマまで覚えておけば、ボス戦がかなり楽になること間違いなし！




1 聖なるメイス(武)　2 力の種(道)　3 ヨミの復活薬(道)　4 青い薬(道)　5 ヨミの復活薬(道)




1 青い薬(道)　2 黄色い薬(道)　3 シェルアーマー(防)　4 マナエッグ(道)　5 魔法のランプ(道)

## BOSS ガニメデ

ガニメデは攻撃力、防御力ともに高いので苦戦は必至。戦いが始まったらディガンを連発し、防御レベルを上げて守りを固めよう。「吸い込み」でボスの近くに集められてしまったら回避するか、その後に来る攻撃をジャスティンの技でキャンセルしよう。HPが少なくなったら、スーの応援「ガンバ！」やミケロマで回復するといい。



| | 頭 | 甲羅 |
|---|---|---|
| LV | 15 | 15 |
| HP | 1500 | 1500 |
| G | 2000 | ― |
| EXP | 500 | 500 |
| 特殊技・魔法 | ●吸い込み<br>●ハンマーテイル | ●吸い込み<br>●ロングホーン |

**はみだしグランディア**　ドム遺跡には、青い薬と黄色い薬が隠されている階段状の通路がある。その通路の途中に赤いスイッチがあるのだが、実はトラップのスイッチなのだ。うっかり触ると階段がすべり台に変わり、ドム遺跡・2のスタート地点まで戻されてしまうので注意しよう。



# 霧の樹海を越えれば…「世界の果て」は目前だ!!

チャート8から15の間で一番のヤマ場が、9のガーライル軍基地だ。基地や軍事列車で戦闘が連続するので、全滅しないよう気を引き締めよう。

## 攻略チャート

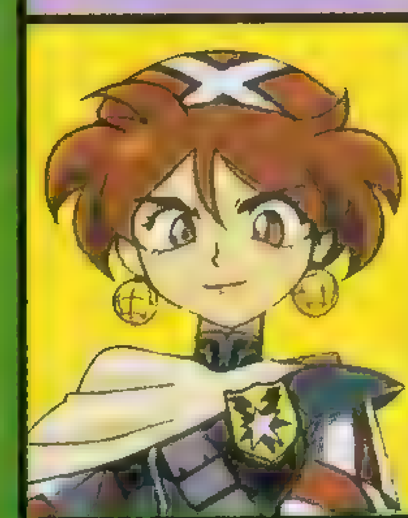
8 薬草の山 → 9 ガーライル軍基地 → 10 霧の樹海（西側） → 11 ルクの村 → 12 光神の山 → 13 ルクの村 → 14 光神の村 → 15 霧の樹海（東側）

## マップ攻略 9 ガーライル軍基地

ここでは牢屋からの脱出を目指す。通風ダクトを移動するときは、マップをよく見て、アイテムもしっかり回収しつつ進もう。ときどき一般兵士との戦闘になるが、コンボだけで勝てるレベルなので問題はないぞ。ダクトを進むと、パスワード付きの扉がある部屋に出る。このパスワードは、更衣室で3人娘の会話を聞けばわかる。その後、地下倉庫でレムを救出し、3人娘と連続して戦闘。これに勝つと軍事列車に乗って脱出できるぞ。

### BOSS サキ

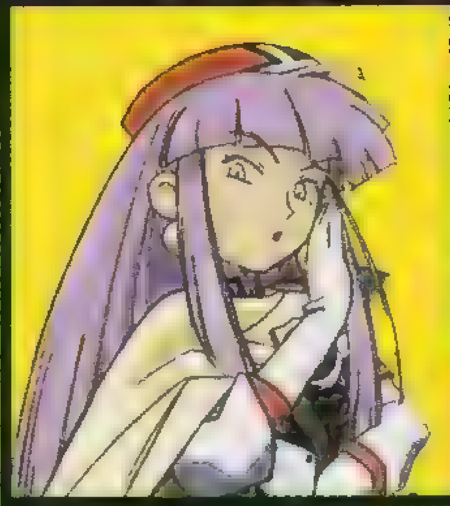
先に一般兵士を倒せば勝ったも同然。ディガンで守りを固めたらコンボ連発で勝てるぞ。



| | サキ | 一般兵士 |
|---|---|---|
| LV | 15 | 11 |
| HP | 1000 | 110 |
| G | 500 | 100 |
| EXP | 85 | 15 |
| 特殊技・魔法 | ●パワーラリアット ●ハリセン | ●溜め斬り |

### BOSS ナナ

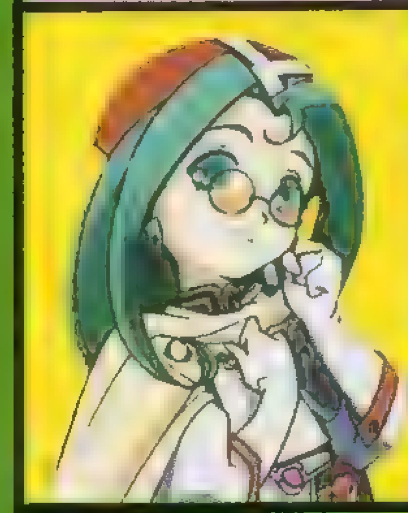
広範囲をカバーする攻撃魔法を連発し、一気に倒そう。ここでもディガンを唱えるのを忘れずに。



| | ナナ | 一般兵士 |
|---|---|---|
| LV | 15 | 11 |
| HP | 900 | 110 |
| G | 1000 | 100 |
| EXP | 85 | 15 |
| 特殊技・魔法 | ●ヨーヨー ●ヨーヨー回転 | ●溜め斬り |

### BOSS ミオ

ミオの特技はどれもステータス異常を引き起こす。可能な限りキャンセルで応戦しよう。



| | ミオ | 一般兵士 |
|---|---|---|
| LV | 15 | 11 |
| HP | 700 | 110 |
| G | 2000 | 100 |
| EXP | 85 | 15 |
| 特殊技・魔法 | ●風船 ●スタンガン | ●溜め斬り |




1．アーミーサーベル(武)　2．アーミーブーツ(防)　3．ウルトラドリンク(道)
4．士官の服(防)　5．兵士の服(防)　6．ヨミの復活薬(道)

**はみだしグランディア**

光神の山で出現する、タランテラとメタルビートルは要注意。タランテラのドロドロ液を食らうと、技が封じられてしまうぞ。秘技の解呪を常備しておきたい。また、メタルビートルは魔法攻撃が一切効かない。コンボを使って集中的にダメージを与えよう。

# マップ攻略 15 霧の樹海（東側）

東側は西側よりもかなり広く、マップも複雑だ。もし迷ったらバードビューアイコンで、パーティの位置を確認しよう。また、霧の樹海に出現する、樹海の守りと木人には、木こりのオノで大ダメージを与えられる。所持金に余裕があれば、ルクの村で買って装備しておこう。なお、世界の果てを越えると、しばらくは街や村がない。もしマナエッグが余っているなら、ルクの村で魔法に替えておこう。



▲「あやしいモヤ」と「ガスクラウド」はヒューイを唱えてくる。体が光ったらクリティカルでキャンセルしよう。



◀「2」のアイテムがある場所に行くと、敵が襲いかかってくる。準備を整えて戦いに臨もう。




1　真紅の秘薬（道）　2　チョルラの花（道）　3　バオバブの実（道）　4　ヨミの復活薬（道）



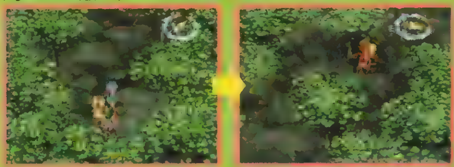

1．語り部の杖（武）　2．スミルナ草（道）




1　栄養ニンジン（道）　2．スミルナ草（道）　3　速攻の種（道）　4　バオバブの実（道）

## ！ 視点切り替えで待ち伏せを防げ！

霧の樹海は木が生い茂っており、とにかく視界が悪い。無防備に歩いていると、すぐ不意打ちを受けてしまうぞ。ここではモンスターの声に注意し、声が聞こえたらすぐに視点切り替えをしよう。特にアイテムの周りには敵が多いので注意するように。



▲一見何もいないように見えるが、視点を変えると敵が見える。

## コラム まんべんなくスキルアップしよう

戦闘をしているとある種の魔法が効かないときがあるはず。特にボス戦は魔法がメインになるので、ボスに効かない属性しか持っていないと苦戦を強いられる。どんな敵の属性にも対処できるように、普段からまんべんなく魔法スキルを上げておこう。

**はみだしグランディア**　セーブアイコンが最低各1カ所はあるものの、霧の樹海の道のりは長い。相次ぐ戦闘でSPとMPが底を尽くことがあるかもしれない。そこで役に立つのが「チョルラの花」と「バオバブの実」。前者はMPを、後者はSPを回復できるアイテムだ。いざというときのために取っておこう。



# 世界の果てを越えて飛竜の谷へ！新しい仲間とともに新たな冒険へGO!!

世界の果てを越えると新たにガドインが仲間に加わる。飛竜の谷で4人パーティの戦い方を練習しておこう。スキルレベルを上げるのを忘れずに。

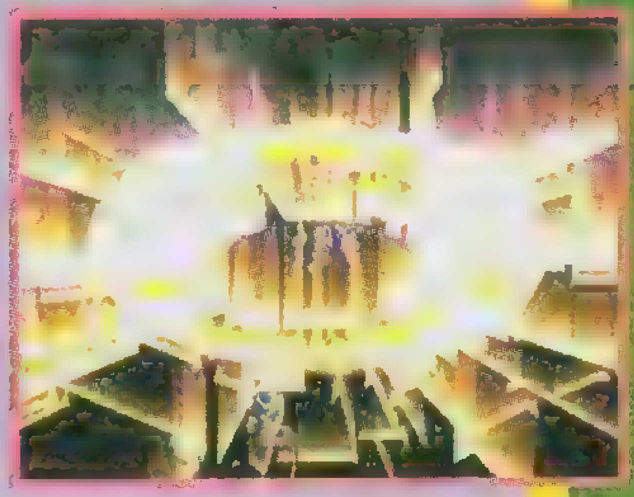
## 攻略チャート

⑯ 世界の果て → ⑰ 飛竜の谷 → ⑱ ダイトの村 → ⑲ 雨月の塔

## NEW CHARACTER

### ガドイン

ガドインはとにかく強い。最初からレベルが30あり、炎属性と爆裂属性の魔法も習得しているのだ。また、疫病と毒に関する耐性がほかの3人よりも高い。回復魔法を覚えない、といった弱点はあるが、攻撃力と防御力は非常に高い。攻撃の要として活躍してくれるぞ。



▶必殺の竜陣剣が炸裂！ ジャスティンを一撃で倒すほどの威力だ。

## マップ攻略 ⑰ 飛竜の谷

「世界の果て」を越え、ホッと一息かと思いきや、この飛竜の谷もかなりの難関だ。ガドインと出会うまでは、ジャスティンとフィーナの2人で進まなければならない。スタート地点にある預かり所から、貯めていたアイテムを引き出し、スー探索の準備を整えよう。ガドインの家のそばには、一見道がないように見えるが、周囲と色の違う岩を調べると、先に進めるぞ。



◀谷とはいうものの、雰囲気はジャングルといった感じだ。




1．チョルラの花(道) 2．毒消し草(道) 3．バモーの実(道)




1．スーのくつ(道) 2．魔力の果実(道) 3．ヨミの復活薬(道) 4．ワクチン(道)




1．力の種(道) 2．炎の護符(防) 3 マナエッグ(道)

## ワンポイント

### 大きな葉を渡っていこう

飛竜の谷は霧の樹海同様、非常に視界が悪い。マップを見ながら進んでいても、迷うことがかなりあるはずだ。そんなときは、周りの植物を調べてみよう。なかには、葉が階段状になっていて、崖の上に進めるものや、川の向こうに橋渡しをしてくれる植物がある。ただし、パーティに襲いかかってくる植物もあるので要注意。



▲こういった植物は、近づくと勝手に動いて道を作ってくれるぞ。

**はみだしグランディア**

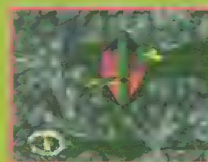
飛竜の谷に出現する敵で、注意したいのが「パタパタきのこ」。こいつの特殊攻撃はパーティ全体に毒をばらまくのだ。毒に侵されるたびにキュールや毒消し草を使っていてはきりがない。スタート直後で2人しかいないときは、極力戦闘を避けるのが賢明。戦うのなら先制攻撃を仕掛けたいところだ。




1. ノロノロ草(道) 2. マナエッグ(道)

## コラム 2つのマップで大幅スキルアップ!

前に、ドム遺跡でトラップを利用したスキルアップ法を紹介したが、飛竜の谷と雨月の塔でも同じことができるぞ。雨月の塔のボスはかなり手強いので、ハンパなレベルで挑むとパーティが全滅しかねない。下の写真の2つの場所で、水属性の魔法を中心に充分にスキルレベルを上げてから先に進もう。



▲飛竜の谷では巨大な花を利用してスキル経験値を稼ごう。



▲毒の沼地は、ドム遺跡と同じぐらい経験値を稼げる。

# マップ攻略 ⑲ 雨月の塔

雨月の塔にある階段や橋は、スイッチと連動している。迷ったら近くのスイッチを押してみよう。また、通路の各所にある緑の段は、降りることはできても、登ることはできない。うっかり降りると遠回りをするはめになるので、注意が必要だ。下にボスまでの最短ルートを載せておくので、マップと併せて参考にしてほしい。

### 雨月の塔最短ルート

1階bから2階b → 2階dから1階d → 1階eから2階e → スイッチを押す → 2階eから1階e → 1階dから2階d → 2階bから1階b → 1階hから2階h → 降雨の間 → ボス




1. クレップのカマ(武) 2. 混乱の護符(防) 3. マナエッグ(道)

## BOSS サーペント

サーペントは本体と4本の首で構成されていて、4本の首はそれぞれ違った攻撃をしてくる。要注意なのが「ひどい首」のスタンガスで、これを食らうと麻痺してしまうのだ。「ひどい首」が光っていたら、すぐにキャンセルで防ごう。スタンガスさえ気をつけていれば、あとはガドインの竜陣剣と、ジャスティンのショックウェーブで本体を集中的に攻撃。これで万全だ。



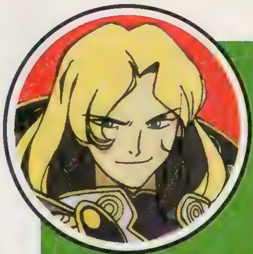
| | 本体 | 意地悪な首 | 熱い首 | 優しい首 | ひどい首 |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 20 | 23 | 23 | 23 | 23 |
| HP | 1071 | 486 | 516 | 800 | 600 |
| G | 2400 | 120 | 120 | 120 | 120 |
| EXP | 1250 | 320 | 320 | 320 | 320 |
| 特殊技・魔法 | ●4ヘッドアタック | ●キラーバイト | ●熱気ガス | ●回復ガス | ●スタンガス |




1. ドクロの兜(防) 2. 氷雨の弓矢(武)

**はみだしグランディア**

雨月の塔周辺に出現する「キノコ鳥」はかなりやっかい。特殊攻撃の「疫病胞子」を食らうと疫病にかかってしまう。ダイトの村で病の護符かワクチンを買い込んでおこう。塔周辺で手に入るパワーキノコは、味方1人の攻撃レベルが+3になる優れもの。サーペント戦でガドインに使えば戦いが楽になるぞ。



# ダイトの村を救ったジャスティンたち。今度はガンボの村でハプニング!!

しばらくの間、ガンボの村を拠点にして冒険をすることになる。ここでのポイントは火の山。属性を考えた攻撃が重要になってくるぞ！

## 攻略チャート

㉚ ラーマ山脈 → ㉛ ガンボの村 → ㉜ 火の山 → ㉝ ガンボの村

## マップ攻略 ㉒ 火の山

スタートしてすぐのところに、セーブアイコンと預かり所があるので、ここを拠点に探索しよう。スタート地点から右上に進めば、ガドインやスーと合流できるぞ。仲間が全員そろったら、ふもとへ連続玉を取りに行こう。連続玉はコンボ回数が＋1になるので、終盤まで重宝するぞ。なお、頂上にある竜のウロコは、10以下のダメージを無効にしてくれる。ザコ戦でかなり使えるので、これも取り逃がさないように。



▲火の山では、噴き出している煙に触れるとダメージを受ける。雨月の塔などと同じように、ここでスキル経験値を稼ぐのも手だ。

## ！ 装備を整えて火の山へ行こう

火の山の敵は水属性の攻撃に弱い。そこでオススメのアイテムが吹雪属性の「氷雨の弓矢」と、水属性の「雨雲の杖」だ。スーとジャスティンに装備させよう。また、ここのボスはドラゴン系なので、ドラゴンキラーをガドインに装備させておくといい。防具は、飛竜のベストを全員分買えばOKだ。余裕があればシャキードの書も買っておこう。



▲飛竜のベストは炎耐性レベルが＋2になる優れもの。特にボス戦で役に立つぞ。



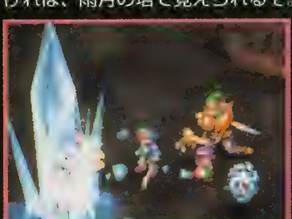

1 ゲンキ草(道)
2. 紺碧の秘薬(道)
3. マナエッグ(道)
4 守りの種(道)




1. 炎の護符(道)
2. ムーニャの巻き物(道)

## ワンポイント シャキアの威力

水属性が強力というのは、上のコラムの通りだが、ここではぜひ吹雪属性の魔法を覚えておきたい。LV1のシャキアがあるだけでも、かなり重宝するし、今後も役に立つはずだ。吹雪属性の魔法は、水と風属性のスキルレベルを上げると覚える。水のスキルはトラップを利用して上げ、風のスキルはヒューイをまめに使って上げよう。早ければ、雨月の塔で覚えられるぞ。



▲火の山の敵ならシャキア一発で倒せる。この機会にぜひ習得しておこう。

**はみだしグランディア**

火の山のふもとを進んでいくと、右下の方に1カ所行けない場所があることに気づいただろうか？　ここは1度火の山を脱出しないと行けないので　ボスを倒してからまた来よう。混乱の護符を入手できるぞ。逆に、中腹は1度脱出すると戻れなくなるので　中腹にあるアイテムはすべて手に入れておきたいところだ。




1．混乱の護符（道）　2．連続玉（道）

## ワンポイント　アクションアイコンを見逃すな！

火の山にあるアクションアイコンのうち、アイテム入手のために使うものが2つある。1つは中腹・2の左の岩壁にあり、アイコンを調べると、岩壁に穴が開いて中に入れるようになる。穴の先には炎の護符があるので、ボス戦用に取っておこう。もう1つは山頂の右にあり、ここも調べると、崖の向こうにある竜のウロコを取れるのだ。ダンジョン内でアクションアイコンを見つけたら必ず調べよう。





▲一見行き止まりに見える場所でも、アクションアイコンを調べると先に進めるのだ。
◀アクションアイコンは、近づくと「！マーク」が出る。怪しい場所はひたすら歩こう。




1．ゲンキ草（道）　2．竜のウロコ（防）

## BOSS マッドラゴン

マッドラゴンは、攻撃魔法と回復魔法を両方使ってくる。それをジャスティンの技でキャンセルしつつ、シャキアを唱えよう。シャキアを覚えていなかったら、氷雨の弓矢やシャキードの書で代用すればいい。また、フレイムブレス対策に、飛竜のベストを装備しよう。



▶体は大きいが、たいして強くはない。シャキアを覚えていれば楽勝だ。

| | 胴体 | 頭 |
|---|---|---|
| LV | 24 | 24 |
| HP | 2150 | 2150 |
| G | 4500 | ― |
| EXP | 1450 | 1450 |
| 特殊技・魔法 | ●ケロマム<br>●ヴァーン<br>●ヒュースラッシュ | ●フレイムブレス<br>●ヴァーン<br>●ヒュースラッシュ |

## 今回マップ攻略できなかった場所のアイテムリストを公開

数あるアイテムの中でも、速攻の種などに代表されるステータスアップ系は必ず取っておきたい。これらは、使うと各種ステータス値が上昇するのだ。レベルアップせずに、ステータスを強化できるので非常に便利。パーティの要であるジャスティンに使うといいぞ。

| ●マルナ街道 | |
|---|---|
| 軍の警棒 | 武 |
| 薬草 | 道 |
| **●サルト遺跡** | |
| ピカピカのクツ | 防 |
| ルーンの指輪 | 防 |
| 儀式の石オノ | 武 |
| ダイナマイト | 道 |
| 古びたヨロイ | 防 |
| ヨミの復活薬 | 道 |
| **●レック鉱山** | |
| ゴム長グツ | 防 |
| 作業着 | 防 |
| 手榴弾 | 道 |
| 薬草 | 道 |
| 安全ヘルム | 防 |
| オークの盾 | 防 |
| 傷薬 | 道 |
| 鉱夫のかなづち | 武 |
| なまくら刀 | 武 |
| ハンドアックス | 武 |
| **●メリル山道** | |
| スネークピアス | 防 |
| マナエッグ | 道 |
| **●ニューパーム地下** | |
| アイアンメイス | 武 |
| こうらの盾 | 防 |
| マナエッグ | 道 |

| ●ランクル山脈 | |
|---|---|
| いにしえのメダル | 防 |
| 秘技の種 | 防 |
| マナエッグ×2 | 道 |
| 栄養ニンジン | 道 |
| 力の果実 | 道 |
| **●薬草の山** | |
| 気付け薬 | 道 |
| 雑草 | 道 |
| サルファ草 | 道 |
| 白いサルファ草 | 道 |
| 生命の種 | 道 |
| 毒消し草×3 | 道 |
| 薬草 | 道 |
| **●軍事列車** | |
| 士官バッジ | 道 |
| 真紅の秘薬 | 道 |
| **●霧の樹海（西側）** | |
| バオバブの実 | 道 |
| ヘナヘナ草 | 道 |
| **●光神の山** | |
| 生命の種 | 道 |
| 秘技の解呪 | 道 |
| マヒの護符 | 道 |
| 霧裂きのムチ | 武 |
| 光神の酒 | 道 |
| 光神の守り | 道 |
| 信頼の絆 | 道 |

| ヨミの復活薬 | 道 |
|---|---|
| **●世界の果て** | |
| 速攻の種 | 道 |
| 走りの果実 | 道 |
| つけもの石 | 武 |
| 突風のナイフ | 武 |
| 無音のオーブ | 道 |
| 信頼の絆 | 道 |
| **●ラーマ山脈** | |
| 黄色い薬 | 道 |
| 無音のオーブ | 道 |
| ゲンキ草 | 道 |
| ドラゴンキラー | 武 |
| 魔眼石 | 防 |

### はみだしグランディア

上のリストの中で、使えるものを2つ紹介しよう。1つめは「信頼の絆」で、これは味方1人のIPゲージの速度を速める効果がある。同じキャラに複数回使うと、アッという間に順番が回るので、うまく使えば怒涛の攻めが可能だ。もう1つは「つけもの石」これを装備したキャラは倒れにくくなる。倒れやすいスーに装備しよう。


PlayStation
拓(ひら)けよ、武の道。

# 極めよ、奥義。



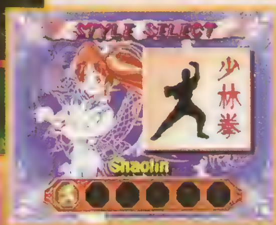
## 対戦も、格闘もできる、異色のRPG登場！

### 6つの冒険が君を待っている!!

19世紀の中国を舞台に仇討ちあり、嫁探しありと、バラエティにとんだシナリオを、6つの流派から1つを選ぶことで楽しめる。広大な大陸を舞台に繰り広げられる、夢とロマンの物語を全て味わえるかな？

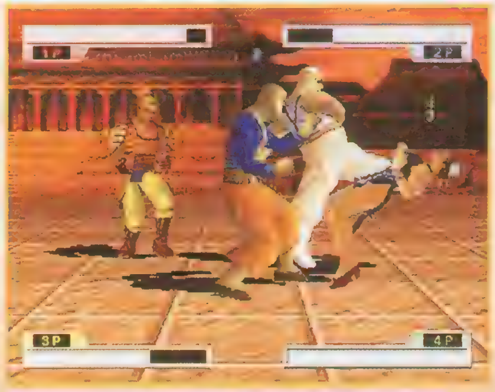







### 4人対戦可能!!

RPGでの戦闘は、ほぼ4人対戦の格闘ACT形式。しかし、敵は少林寺、酔拳などの6つの流派から、様々な技を使ってくる！ 対戦モードでは、マルチタップでつないで対戦が楽しめるぞ!!






## みんなで闘うか、育てて闘うか

**8/26 発売予定**

# Lord of Fist
## ロード・オブ・フィスト

複数同時対戦格闘RPG ● 希望小売価格 ¥5,800（税別）● デュアルショック対応／マルチタップ対応

**「L.O.F」店頭トーナメント大会に参加して豪華賞品をGETしよう！**

「L.O.F」のトーナメント大会が全国約400店舗のゲームショップで開催されるぞ。勝者には特製Tシャツやメダルなどが与えられる！ 開催店や参加方法などは、お近くのゲームショップで確認しよう！

ラジオドラマ ON AIR中!!
「～電撃大賞～ Lord of Fist」
●文化放送／毎週土曜日 26:00～26:30
●ラジオ大阪／毎週日曜日 25:00～25:30

電撃コミックス
「Lord of Fist 公式コミックアンソロジー」
8月27日発売予定　予価：本体660円+税

電撃攻略王
「Lord of Fist 公式攻略ガイド」
7月15日発売予定　予価：本体950円+税

ドラマCD
「Lord of Fist～拳王伝～」
9月17日発売予定　¥2,800（税抜）

サウンドトラック
「オリジナルサウンドトラック Lord of Fist」
9月1日発売予定　¥1,800（税抜）

MEDIAWORKS （株）メディアワークス　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　ユーザーサポート　TEL052-773-7083　URL http://www.mediaworks.co.jp/



PlayStation
大切な人を救うため
冒険物語が今、はじまる……
Fantasy RPG
黒い瞳のノア
Cielgris Fantasm
始まりは…
偶然に魔神を復活させてしまったノア。
幼なじみのディスティーンは
石にされてしまいます…。
絶対助けるから！
彼を救うため魔神に立ち向かう決意をするノア
そこに女神が現れノアに魔法の力を授けます。
小さな力だけど…
ノアは女神から授かった力を使い、戦闘でゲットした
魔獣とともに戦いながら成長していきます。
あなただけの…
仲間の魔獣を訓練したり合成で上位種にしたり…
あなただけのパーティを作り上げて下さい。
標準価格
¥5,800 税別
7月1日発売！
アナログコントローラ（SCPH-1200） DUAL SHOCK 対応
©GUST CO.,LTD.1999
初回プレス版のみ
特典として オリジナルミニスタンプ をプレゼント!!
7/16 発売
ファミ通から 完全攻略本 が出るよ！ 『黒い瞳のノア 公式パーフェクトガイド』 編集・制作／ファミ通書籍編集部 発行／株式会社アスキー
"PlayStation"マーク および "PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"DUAL SHOCK"は同社の商標です。
株式会社ガスト
〒380-0824 長野県長野市南石堂町1293
TEL.026-224-7300／FAX.026-224-8850
ホームページアドレス http://www.gust.co.jp/
開発スタッフ募集！
1 プログラマー
2 グラフィックデザイナー
3 ゲームプランナー
4 コンポーザー
応募方法 ●オリジナル作品に希望職種を明記した履歴書（経験者の場合は職務経歴書）を添えて、弊社「スタッフ募集係」までお送りください。
提出作品 ①C言語によるオリジナルゲーム作品 ②A4サイズのイラスト2点 ③オリジナルゲームの企画書（A4サイズの用紙で） ④オリジナル作品を2曲以上（CD（R） DAT MD テープ等で）
●それぞれの作品に、必ず氏名を明記してください。
●基本的に作品の返却はいたしません。（返却を希望する方は「返却希望」と明記して下さい。）



ヤッたらスゴいんです!!
PlayStation
紙面では伝わりにくい「クロス」のものスゴさ!
やらなきゃわからない圧倒的な面白さ!!
思い切って希望者全員に「クロス」の体験版を
プレゼントしちゃいます!
（ただし、送料の一部をご負担ください）
体験版
全員
プレゼント!
クロス
Cross
探偵物語
1999年8月発売予定　CD-ROM2枚組+1枚（プレミアムCD同梱）予価6,800円
練り込まれたシナリオ、数々のトリック、1万枚を超えるグラフィック、そして
ローディング時間を消し去った先進のエンジン「マッハシーク」・・・・・・・
今までの常識をうち破る本格的推理アドベンチャーとして大好評を博し
た「クロス探偵物語」が、さらにクォリティーアップしてPSに登場!!
第一話・名探偵誕生
第二話・疑惑
第三話・ゆがんだ名門校
第四話・依頼者
第五話・紺碧の記憶
第六話・満月の夜に
第七話・タランチュラ
応募要項
紙面右下の応募用紙に必要事項を書き込み、切り取ってください。記入した応募用紙と100円分の切手を同封し、封書でワークジャムに送ってください。ご応募くださった方全員に「クロス探偵物語」体験版をプレゼントいたします。締め切りは7月14日消印有効です。（楷書でハッキリと丁寧に書き込んでください）応募用紙に記入漏れがあったり、締め切りを過ぎていますと、お送りすることができないため、お気をつけください。
※お送りいただいた切手等はご返却できませんのでご容赦ください
〒101-0032 東京都千代田区岩本町2-9-11 藤野ビル6F （株）ワークジャム 体験版係
WORKJAM
株式会社ワークジャム
〒101-0032 東京都千代田区岩本町2-9-11 藤野ビル6F TEL/03-5823-5728 FAX/03-5823-5586
http://www.ditokyo.co.jp./workjam/
（きりとり）
住所 □□□-□□□□
フリガナ
氏名
性別 男・女 年齢 職業
電話番号 （ ）
E-mailアドレス（お持ちの方のみ）




# 速報 1999 PlayStation Award

優秀な出荷実績を挙げたPSソフトを表彰するために、SCEIが毎年1回開催している「プレイステーション アワード」。今年も去る6月9日に都内のホテルで開催された。次世代PSの発売を控え、例年以上に注目を集めるなか、衝撃的な発言が飛び出した!!

# 東京ゲームショウ'99秋で次世代PS公開決定!!

## SCEI・久夛良木社長が公式発表!!

ソフトの表彰のほかにも、何らかの形で次世代PSの発表や展示があるのでは?――と期待された今回のPSアワードだったが、実際には、実機やソフトのデモは一切なし。プログラムは淡々と進んでいった。しかし、表彰後の挨拶のなかで、SCEI社長の久多良木氏が会場をどよめかせる注目発言!「次世代PSは今秋のゲームショウに出展します」。短い発言ではあったが、次世代PSのプロジェクトが確実に進展していると確信するに余りある、力強いひと言だ。しかも後日、「実物のゲーム機を公開します」(6月11日付日経産業新聞より)とのコメントもあり、実機と、ある程度のタイトルが展示されるのは間違いなさそう。あわせて発売日や価格が発表される可能性も高く、今度のゲームショウは、絶対に見逃せないイベントになりそうだ。



▲壇上で挨拶をする久夛良木健SCEI社長。挨拶の最後に次世代PSに関して触れた。

## PlayStation Award 1999 受賞作品

[illegible]



**トリプル・プラチナ・プライズ**
●ファイナルファンタジーⅧ(スクウェア)

**プラチナ・プライズ**
●XI[sai] (SCEI)
●電車でGO! (タイトー)
●クラッシュ・バンディクー3 ~ブッとび!世界一周~ (SCEI)

**ゴールド・プライズ**
[illegible]

## 次世代PSをめぐる動向

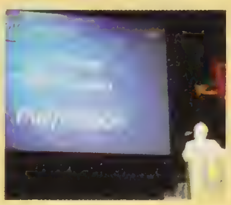
**'99年 2月16日**

●「エモーション・エンジン」発表
アメリカ・サンフランシスコで行われたISSCC'99(半導体学会)で、SCEIと東芝が次世代PS用と思われるCPUを発表。

**3月2日**

●I/Oプロセッサの開発概要明らかに
次世代PSの新たな入出力ポートと、現行のPSと互換性を保つ部分をコントロールする「I/Oプロセッサ」の概要が明らかに。設計は現在のPSのCPU開発に携わった米LSIロジック社。18カ月前から設計に取りかかり、現在のPS用CPUやIEEE1394、USB、DVD-ROMドライブのコントローラなどを1チップに集積。現在のPS用ソフトとの互換モードではCPUとして、次世代PS用ソフトではI/Oプロセッサとして動作する。

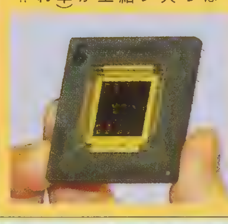
●次世代PS発表!!
SCEIが正式に次世代PSを発表!紙資料だけではなく、開発機材上(ハードの機能は製品版とほぼ同じ)で動作するデモソフトなども公開。圧倒的なポテンシャルを印象づけるとともに、ソフト開発が着々と進行している状況を知らしめた。多くのパソコンに搭載されているインテルのPentiumⅢプロセッサ(CPU)と発表が重なったのは偶然? それとも!?



◀世界中のメディアも震撼した次世代PSの発表!

**3月4日**

●次世代PS用半導体工場設立発表
EE(エモーション・エンジン)とGS(グラフィックス・シンセサイザ)を製造する半導体工場を設立。EEはSCEIと東芝が約半分ずつ出資し新会社を設立。東芝大分工場内に新たに製造ラインを設け、安定したチップ供給を目指す。GSは長崎の新工場で量産化を行う。専門家からは「歩留まり(生産成功率)が悪いのでは?」と指摘されているが、両社は全面否定!!



◀新工場の設立で、量産体制も万全!?



弦楽四重奏による優雅なしらべ(曲名は謎(恥))に加え、計算し尽くされたライトアップ。さらにバイキング形式のディナーを堪能しながら、受賞作品の表彰が行われた。貧乏な(編)さんやライターはココぞ! とばかりに飯ばかり喰っていたとかいないとか(笑)。

# 次世代ＰＳでは音楽配信も可能に……!?

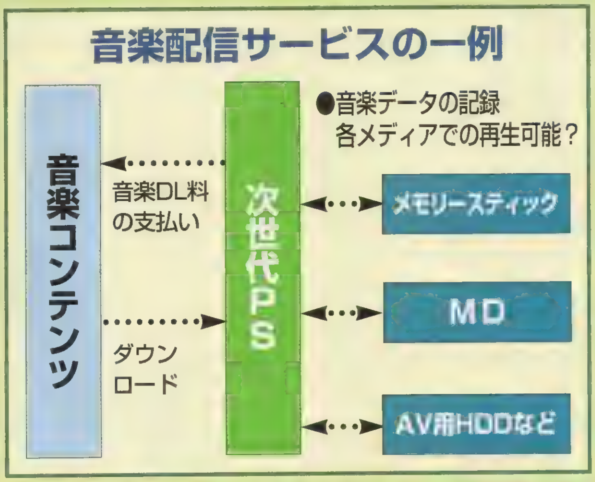
ＰＳアワードの最後には、ソニー・ミュージックエンタテインメントの社長で、SCEIの副会長でもある丸山茂雄氏が壇上に登場。簡単な挨拶を行った。このなかで丸山氏は、音楽産業を例に、デジタルメディアの飛躍的な進歩と今後の可能性について解説。丸山氏が現在ＳＭＥで取り組んでいる「音楽の配信システム」にも言及した。この「音楽配信」は、次世代ＰＳでも実現可能なシステムの１つと考えられているだけに、今回の発言には注目しておきたいところ。もしも次世代ＰＳで音楽配信サービスを受けられるようになるとしたら、ゲーム＋αの魅力が加わるわけで、ユーザーとしてはうれしい限りだけど…!?



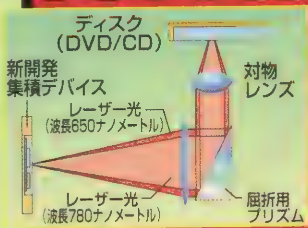
◀非常に意味深な丸山氏の発言。次世代ＰＳで音楽配信サービスが可能に？

## 次世代ＰＳの音楽配信はこうなる!?

では、次世代ＰＳで音楽配信サービスを受けるとしたらどのような形になるのだろう。ソニーではすでに、i.LINK(IEEE1394)インタフェースを活用した家庭内ネットワーク構想「PlusMedia STATION」を提唱し、SKY Perfect TVの音楽配信番組MusicLinkに対応したチューナーや、受信したデータの記録ができるMDデッキを発売している。そこで注目したいのがi.LINK(アイリンク)だ。ソニーは、自社のパソコン『VAIO』シリーズに、いち早くi.LINKを装備し、DV（デジタル・ビデオ）データの取り込みやMDデッキとリンクさせて制御（録音、再生、文字入力など）ができるようにするなど、i.LINKをベースとしたネットワーク構想の展開に余念がない。しかも次世代PSにi LINKが装備されているとなれば、このてのサービスに期待するな！　というほうが無理な話だ。i LINK経由でMDやメモリースティック（ソニーが提唱したメモリカード）、ＡＶ用HDD（ハードディスクドライブ）に音楽データを書き込んで録再可能にすることも考えられる!?




## TOPICS 次世代ＰＳ向け光デバイスも発表！




▲とにかくコンパクトで安くて性能が高い究極の光デバイス？

ＰＳアワード開催の前日、ＳＣＥＩはソニー（株）コアテクノロジー＆ネットワークカンパニー、セミコンダクタカンパニーとの共同開発による、次世代ＰＳ向けＤＶＤ／ＣＤ再生用の光集積デバイスを発表！

このデバイスの特徴は、従来はＤＶＤとＣＤ用別個に必要だったレーザーデバイスを、ソニー独自の技術で１チップに収め、部品点数の削減と低コスト化を図ったこと。さらに高温下（70℃）での動作を保証し、過酷な条件下でも安定した光ピックアップ特性が得られるという優れものだ。大まかな構造は左図の通り。ひとつのデバイスからＤＶＤ（650ナノメートル）とＣＤ（780ナノメートル）のレーザー光波長を両方出力でき、屈折用のプリズムとフォーカス用の対物レンズが１組で済むようになっている（今まではＤＶＤとＣＤ用に同じ機構が２組必要だった）。この光デバイスはさらに開発を進めることにより、次世代ＰＳ以外に書き込み可能なＤＶＤ／ＣＤシステムへの応用も可能だとか。

## サルでもわかる!? 次世代PS対談

犬（ライター）　うひゃ～！　アワードすごかったね！
魔（編集）　いや、例年よりはこじんまりしてたよ。
ち（編集）　だよね。なんか落ちつきがあったし。
犬　ええっ！　アレで？　肉は旨かったし、ワインも飲み放題！　しかもデザートも！　きゃ～♪
魔　バキ(殴)！　きさまぁ～、喰ってんじゃねーよ　オレなんか最前列でビデオ撮りしてたんだぞ！
ち　あぁ、あの肉旨かった(笑)。
魔　オ　オマエら！　最低！　しかも(犬)は初めてでしょ？　ちょっとはＰＳアワードの雰囲気を読者様に伝えなさい！　ディナーは却下！　命令！　お座り！
犬　エ～？　ディナーで始まって　最後はお持ち帰りワインだよ？　しかも次世代ＰＳに関係する映像とか実機は出てこなかったやん！　その時点でボクの役割はナシ！　ちょっとビックリしたのは、某ＴＶ局の女子アナと「ビストロＳＭＡＰ」のナレーションの人が司会進行していたことかな？　受賞作は順当なところでしょう。「なるほど」って納得したもん
ち　まぁ、タイトーの人だけは大変だったよね（笑）。
魔　あ～『電ＧＯ！』ね。列車の着ぐるみ（？）着けて受賞だもんなぁ（笑）。しかも『電ＧＯ！２』もあったから２回も！　いや～お疲れさまでしたって感じ。
犬　ん……でもねぇ　オレ的には一発くらいボケかましてほしかったかな。
ち　え？　どんな？
犬　たとえばトリプル・プラチナ・プライズは、誰もが『ＦＦⅧ』だってわかりきってるじゃない。スクウェアの人も壇上にあがる用意が整っていて心の準備も万端！　そこで「受賞作は『サクラ大戦　ＰＳエディション』です！」とか言ってボケかまして　舞台袖から横●ちさがサクラの格好して「もう許さなひ……」という謎なセリフを残し、さり気なくＤＣを落としていくの。そんでね……（以下削除）。
魔　冗談にならないからダメ！　バキ（殴）！　あのゴッツいガードマンに突き出すよ　あんた！
ち　片手で10回殺されますな（笑）
犬　んも～、ちょっと盛り上げようと思っただけなのにぃ。でもさ　最後の最後でビックリしちゃうコメントがあったよね～！
ち　あ、久夛良木社長のコメントですな。
魔　9月のＴＧＳで次世代ＰＳをお披露目するってやつでしょ？　確かにＰＳアワードじゃモノは出てこなかったけど、このひと言は大きいよ、実際！　カメラ抱えている腕の疲れが一瞬だけ吹き飛んだもん（苦笑）。
犬　そうそう！　軽いひと言のように聞こえたけど、よ～く考えると深いんだよね。だって　ＴＧＳに出すってことは一般公開するわけだから半端なものは出せない。んで　そうなると製品と同じかそれに近い実機とソフトタイトルが出展されるわけじゃない？
ち　まぁ　そう考えるのが妥当かもね。本当に冬発売なら、ＴＧＳが絶好の宣伝になるし。
魔　やっぱね、SCEIは商売が上手いよ！　オレなんか今から次世代ＰＳにＤＶとかMDとかいろんなモノをガンガン繋げて楽しんでいる自分が想像できるもん。
ち　i.ＬＩＮＫ付いてるだけでアヤシイもんね（笑）。
犬　そう！　ゲーム機としての評価はソフト次第になるんだけど、i ＬＩＮＫやＵＳＢみたいな拡張ポートはゲームという括りで終わるものじゃないよ、i.ＬＩＮＫがらみの事業にソニーがマジになっているのは何かあるよ、絶対！　少なくてもオレは期待してる！
魔　なんだ、マジメに考えてるじゃん。
犬　そりゃそうよ！　来年も肉食いたいもん（殴）！

### 4月1日

**●久夛良木氏ＳＣＥＩ社長に就任**

ソニーグループの再編にともない、久夛良木氏がＳＣＥＩ社長に就任。ＳＣＥＩがソニー全体ののエレクトロニクス事業の核となった点も見逃せない。

### 5月12日

**●任天堂お得意のけん制？**

次世代ＰＳの発表を待っていたかの如く、任天堂も次世代機「ドルフィン（開発コードネーム）」を発表。ＣＰＵにはＩＢＭ社のＰｏｗｅｒＰＣコアと銅配線技術を使い、グラフィックチップは元米ＳＧＩのエンジニアが設立した米ＡｒｔＸ社との共同開発。ＤＶＤドライブは松下が供給し、21世紀のデジタル家電ネットワーク端末として「Ｘ－21」を供給予定。次世代ＰＳに真っ向勝負を挑む。

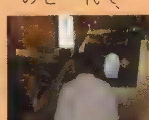



◀任天堂のパートナーも強力な布陣だ。

### 5月13日

**●Ｅ３でデモ出展**

アメリカで毎年開催されているＥ３で、ソフトメーカーやプレス向けに、次世代ＰＳのプレイ可能なデモが出展された。次世代ＰＳについての発表内容は日本とほぼ同じだったが、ＳＣＥＩが海外でのアピールにも本腰を入れている証？



### 6月9日

**●今回の発表**

先日開催されたＰＳアワード。詳細は本ページのとおり。久夛良木氏の「東京ゲームショウでお披露目」発言にビックリ！　丸山氏の音楽に関する話も何かと意味深だった。嵐の前の静けさを思わせる!?

### 夏？

**●何らかの発表があるか!?**

じつは今回のアワードで、丸山氏の口から「秋までに、いろいろ発表しなければならないことも……」という発言も。とすると夏？　モックアップが出たら嬉しいけど……。

### 9月18・19日

**●次世代ＰＳついに登場!?**

東京ゲームショウで、次世代ＰＳが一般にお披露目される。予定通り今冬に発売されるとしたら、製品と同様の本体（デザイン）が公開され、複数タイトルの次世代ＰＳ用ソフトが出展されるのは間違いなさそう。また、発売日や価格といった詳細も明らかになる可能性が高い。懸念されている価格も気になるけど、正式名称にも注目したいところだ。やはり「ＰＳ～」という名称になる？



◀写真は今春のゲームショウ。秋はさらに盛り上がりそう！

### 冬

**●次世代ＰＳ発売!?**

予定通りであれば、今冬にも次世代ＰＳがみんなのお手元へ！　5年前のＰＳ発売日と同じく「1、2、3」が噂されているけど、Ｘデーはいかに!?



こういうイベントはスーツ着用というのが普通なんだけど、厳守ではないのでプレス系の人はラフな普段着で入場！　それにしたって、編集の（ち）はメチャクチャ目立っていました。だって赤いポロシャツですよ？　赤ワインも色褪せる素晴らしさです。いい勉強しました（笑）。

# DPS ソフトレビュー

6月24日～7月8日発売のソフトチェック

Dengeki Play Station Soft Review

**どこまでも深くやり込む! 最強のゲーム評価記事**

今回からちょっと変わったレビューページ。そりゃもうバッチリです。

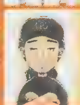
## Reviewer



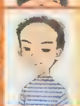
●誇り高きベテランの目
つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価。この人の目はすごいぞ。



●フィーリング重視のマイペース娘
ソフトに対する先入観を持たず、新鮮な驚きを重視する。ちょっとゲームジャンキー。



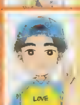
●ワイルドライター本能派
本能と欲望でゲームを斬る。いろいろと特殊な趣味を持っているが読者には内緒♡



●"ゲームは挑戦"が哲学
激ムズＡＣＴ＆ＳＴＧ完全制覇に挑む、ストイックで血が熱い武闘派ゲーマー。



●愛ある批評がモットー
ＲＰＧや育成もの、ケモノものにはやたら愛を注ぐ。愛があるだけに評価はキビしいぞ。



●ゲーム下手だけどライター
みんなからへたれゲーマーと呼ばれるが、自称・実力派。甘い物とマンガが好き♡



●なんでも食べる雑食性
私生活もゲームも雑食性。麻雀、パチンコが生活手段なので、そっちのレビュー要員？



●快適プレイが信条
ゲームは快適にプレイできることが命と信じるバイカー兼ライター。うんちく好き。



●疲れを知らないニブいやつ
外見もニブそうだが、何日編集部に泊まっても大丈夫なほどニブイ。体力が頼り？



●ゲームで人生間違えました
ゲームがなかったら、もっと有意義に人生を歩めたはず。大学６年で職業フリーター。

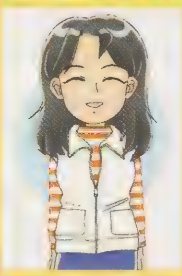



### ウォルフ中村



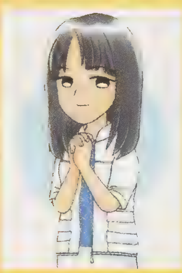
複数誌にわたって11年も一緒にレビューを担当してきた岩崎さんがついに卒業。お疲れさまでした。一方、私はまだまだ続ける予定です。大変だけどやりがいのあるコーナーですしね。今後ともよろしく。

### なんでもゆうこ



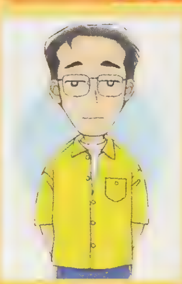
レビューページのリニューアルにつき、私のレビュー方針など考えてみたけど、なんにも浮かびません…。1時間悩んだ末、ようやく思いついたのが左上のキャッチ…。むなしさ倍増しました(笑)。

### PON



クラッシュしたパソコンがようやく復旧しました。前号の原稿執筆中のアクシデントでたいへんでしたが、全部再インストールしなおして何とかなりました。いやはや運が良かったのか悪かったのか(笑)。

### [illegible]



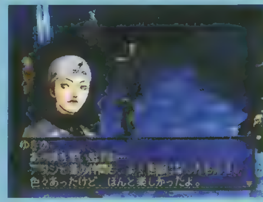
すいません。いろいろ流れてここにたどり着きました。ここの人は、みんな優しいです。ゲームばかりやってもあまり怒られません。とにかく一生懸命がんばるので、暖かく見守ってやってください。

イラスト／路みちる

Soft

## ペルソナ2 罪

■アトラス■RPG
■6月24日■¥6,800
■MC(3ブロック)/DS(AC非対応)



人気ＲＰＧの続編。ペルソナ召喚もリニューアルされ、噂を流すことでストーリーが変化する「噂システム」を採用している。

操作系などにこなれていないところが多い。その代表は表示速度を変更できない文字表示部分。早送りも1画面単位でしかできないため、文章が長いと複数回のボタン入力を求められるのだ。ほかにも、ダンジョンが斜め見下ろし視点になって迷いやすくなった（視界が狭いため）点や戦闘時のコンタクトが多彩になって幅が広がったけど、そのぶんわかりにくくなってしまった点も残念。キャラは魅力的だし、セーブや合体魔法攻撃等のシステムも快適になっただけに惜しい。噂システムの地味さや、タロットカードを使ったペルソナのシステムにも違和感を感じてしまった。

**65**

噂を広めることで、ゲームが展開していくってコンセプトが、かなり斬新ですね。ＮＰＣとの会話で自然と噂が集まるシステムなので、違和感なく話を進められるし、広める噂によって展開が変化するのもおもしろかったです。戦闘では、悪魔との会話がさらにバリエーション豊かになっていて、味方と組んで口説き落とせちゃうのには驚きました。仲良くなれる種族数に制限がついたのが、個人的には残念だったけど。あと、ペルソナ出現時のアニメーションが前作よりも短くなって、遊び勝手はグ～ンとよくなってます。3D酔いしやすいところが、玉に傷かな。

**80**

３Ｄダンジョンや合体システムがなくなって、難易度も下がり、今までのシリーズとは別物と思えるほど変わっています。戦闘中の読み込みは短いし、どこでもセーブ&ロードできるのもうれしい限り。悪魔との交渉も幅が広がっておもしろいです。その反面、視点がクルクル変わるため迷いやすい、コマンドメニューが多く煩雑、いちいち作戦設定を行う戦闘がわかりにくいなど、気になる点も……。噂システムも最初は楽しいけど、同じような噂ばかりで飽きるし。ハマり要素が少なくなったので、昔からのファンが満足できるか微妙。でも雰囲気やシナリオは文句なしです。

**75**

前作で不評だったエンカウントの多さ、そして戦闘のタルさは解消され、バトルはやりやすくなっている。また、これは賛否両論わかれるところだと思うのだけれど、悪魔合体システムが大幅に見直され、タロットカードを集めるだけになっている点も、ビギナーへの配慮がうかがえて好印象。ただし、本作のウリともいえる「噂システム」がいただけない。噂でシナリオがバンバン変化したり、ダンジョンが増えたりするようなものを期待していただけに、武器屋についてとか、カジノについてとか、とにかく噂がこじんまりしているのにはガッカリ。なんか期待と違った感じ？

**65**

## 私立ジャスティス学園 熱血青春日記2

■カプコン■対戦ACT■6月24日
■¥5,800■MC(1ブロック)/PS(10ブロック)/DS(AC非対応)/MT/2P対戦可



アーケードから移植され好評だった対戦ＡＣＴの続編。新キャラが増え、キャラを育てる「熱血青春日記」も大幅にパワーアップ。

前作の「適度にシンプルで適度にマニアックな作り」が継承されているので安心して楽しめる。だが今作の一番の魅力は、本編以外のモードの充実ぶりにある。育成モードもさることながら、各種モードで得たポイントを利用しておまけ要素を買うのが楽しいのだ。もちろん、育成モードもキャラやイベントが増えるなどパワーアップしている。試験がクイズ中心になった関係で「育成中に持ち技が変化するため実技時にとまどう」という前作での不満点もほぼ解消された。１Ｐモードのエンディングが地味、新キャラがやや魅力に欠ける等、惜しい部分はあるが内容面は問題なし。

**80**

前作よりも実施されるテストの量が減って、難易度も低くなってます。格闘ゲームがあまり得意じゃない私でも、簡単にキャラが作れるようになったのがうれしいですね。学園祭でのダンスや、太P戦での短距離走など、ミニゲームも楽しい。欲を言えば、キャラ育成でもっと自分自身でプレイできる機会を増やしてほしかったなあ。エンディングがちょっとあっさりしてたのが気になったけど、そのぶんポケステでメール交換ができるからいいのかな(笑)。イラストやグラフィックが見られる、おまけモードも充実。全部見たくて、がんばってポイントをためちゃうよね。

**85**

操作性もよいし、セーブ&ロード時間もまずまず。続編としてパワーアップすべきところもしっかり押さえられてます。何と言ってもエディットキャラ作成の「熱血青春日記」が非常に楽しい。試験のクイズはつらいけど、恋愛育成ＳＬＧ感覚でサクサク進められるので、何度も遊びたくなりました。システム面での不満点は特に感じないけど、ちらつく文字と、変えられないウインドウ色が目に痛かったとは不満点。バラエティ色が強いので、ノリ的に抵抗のある人もいるかも。おまけ要素もあり、飽きさせない作りに仕上がっているので、長く遊べる１本でしょう。

**85**

簡単に言うと、前作のエボリューションディスクのさらにパワーアップ版。試験の簡略化により、キャラを作る時間が短縮されたのをはじめ、オリジナルキャラのパターンやイベントの追加などさまざまな面がパワーアップされ、さらに遊びやすくなったのがうれしい。でも、ファンとして欲を言えば新キャラが２人増えたとはいえ、格闘ゲーム『ジャスティス学園』としての部分はあまり変わっていないのが残念。システムや前作のキャラの新技などにもう少し目を引く変更点がほしかった。しかし、前作の不満点が解消されているところはかなり評価できる。

**90**

## サルゲッチュ

■SCEI■ACT■6月24日
■¥5,800■MC(1ブロック)/PS(12ブロック)/AC専用(DS対応)



デュアルショック専用の3D・ACT。左右のスティックで主人公カケルを操作して、各ステージにいるピポザルを捕まえるのが目的。

初めてネジコンを使ったときのような〝新しい操作感覚〟が味わえる意欲作。内容はオーソドックスながら、「右手でスティックを操作する」という要素がいい意味でとまどわせてくれる。主人公はさまざまなアクションをとれるし、使える武器の種類も多い。でも、絶妙なステージ構成のおかげで、無理なく新アクションを覚えられるようになっている点が○（このあたりは『クラッシュ』シリーズに通じるものがある)。ただ、カメラ視点はイマイチ。モードは複数あるものの、敵に襲われているときにのんびりと切り替えている余裕はないからだ。オートがもう少し賢ければ…。

**85**

パズル的要素がある仕掛けがいっぱいで、ついつい夢中で遊んじゃいました。ユニークな武器の使い方や、逃げ惑うサルのアクションにも思わずニヤリ。DS操作に慣れる必要があるけど、全体的にACTとしては難易度は低めみたい。この手のゲームが得意じゃない人でも、ストレスなく遊べるレベルでしょう。でも、視点が切り替わるのが遅くて、移動中に正面が見えにくいのが難点。前を見るのに、いちいちボタンを押さなきゃいけないのには困りました。サルを追い掛け回すだけのゲームだけど、個人的にかなりヒット。2人同時に遊べればよかったのに。

**80**

サルを捕まえるだけなのに、こんなにおもしろいなんて！　いやもう、私自身がサルのように遊んでしまいました(笑)。左右スティックの操作が慣れるまでとまどうけど、操作感や読み込みは問題なし。ステージが進むと微妙に難しくなったり、新しい道具が増えたり、ゲームバランスも絶妙。唯一の問題は、カメラの移動速度が遅いこと。ひんぱんに視点を直さなければならないのが、わずらわしいです。3D酔いする人は要注意かも。クリア面に何度でも行き来できるのもよい。完全クリアしたあとはタイムアタックに燃えられます。ACTが嫌いじゃなければ絶対オススメ！

**90**

キャラクター、ゲーム性、サウンド、すべての面で完成度が高い。ウリのひとつであるアナログスティックを使った操作は、感覚的に無理がなくて、実際にガチャメカを動かしているみたい。チュートリアルが充実しているので、プレイ中につまることがほとんどなく、それでいてプレイヤー自身に考えさせる部分も残してある難易度は絶妙です。登場するサルたちのリアクションが、とにかくかわいくて笑える点も◎。人によってはこれだけで買いでしょう。さらに、タイムアタックやミニゲームなど、本編以外の遊べる要素も満載で、やり込み派にもオススメです。

**85**

## 黒い瞳のノア ～Cielgris Fantasm～

■ガスト■RPG
■7月1日■¥5,800
■MC(3ブロック)/DS(AC非対応)



平凡な少女ノアが、石にされた幼なじみをもとに戻すために冒険するRPG。戦闘で捕獲したモンスターで自由にパーティを組めるのが特徴。

『アトリエ』シリーズの戦闘要素をメインにした感じの作品。読み込み時間は短いし操作感も良好だが、一部のシステムには疑問が残る。中でも、護衛任務のせいでパーティ構成がよく変わるにも関らず、通常は主人公のデータしか表示されないのは痛い（パーティのデータを見るにはメニュー画面を呼び出す必要がある)。キャンプ時に魔法を使えない、戦闘時に大きな魔獣が他の魔獣のデータを隠すことがある、手持ちのアイテム&魔獣の並び替えができない等も残念。それなりにイベントは用意されているものの、大半が〝お使い〟なので展開が単調に感じられる点も惜しい。

**60**

RPGとしては短い時間でクリアできるわりに、できることやイベントが盛りだくさんな印象。NPCの護衛なんてこともできちゃうんだけど、その最中にもかかわらず、戦闘イベントに突入しちゃうのには困りました。さらに、モンスターを合成してパワーアップすると、それまでの魔法を全部忘れてガックシ。戦闘中には、HPがとなりのキャラに隠れて見えないことがあったり、魔法の使い勝手がいまいちだったりと、細かいところが気になりました。でも、遊びだすとなぜかとまらないゲーム。3年以内にボスを倒すって目標があるから、緊張感はけっこうありますよ。

**75**

依頼をこなしてお金を稼ぎながらダンジョン探索していく、『アトリエ』シリーズの冒険者版といった感じのゲームですね。操作性や読み込みも快適だし、遊びやすく安心して楽しめるデキ。しかし、戦闘中にアイテム使用やステータス確認ができない、通常時は魔法が使えないなど、コマンドの不備は減点材料。また魔獣育成が楽しい反面、合成にあまり意味がない（魔獣同士の合成ではないので育てても結局使い捨てになってしまう）のは残念でした。全体的に派手さはないけど、ついつい時間を忘れて遊んじゃう不思議な魅力があります。マルチエンディングなのも◎。

**75**

仕事の依頼でお金をかせぐところや、街から街への移動システムなどは、まんま『アトリエ』シリーズ。戦闘で捕獲したモンスターを仲間にできるうえに、魔法の種類も豊富で、これらを集めて回るのは純粋におもしろかった。ただ中盤を過ぎると戦闘が単調になりがちで、話の展開もかなりミエミエ。モンスターとアイテムを合成して進化させることも可能だけれども、単に種族が変わるだけで、これまで育ててきた意味があまりないなど、システム的に練り込み不足な感じがする。全体的には魅力的な作品なだけに、それが不満…というより、残念だった。

**70**

## アクアノートの休日2

■アートディンク■SLG
■7月1日■¥5,800
■MC(1ブロック)/PS(4ブロック)



潜水艦に乗って海底を自由に散策するSLG『アクアノートの休日』の第2弾。古代の海底も散策できるようになった。

前作同様、物語性を求める人や即座に結果が出ないとイライラする人には向かない作品。とはいえ、いくつもの新要素が入った関係で「自分なりの遊び方」を見つけるのが苦手な人でも楽しめるようになった。環境ビデオ代わりに特定の魚を自動追尾させておくのもいいし、積極的に探索してすべての生物を記録帳に残すのもいい。もちろん、魚と仲良くすることもできる。簡単な操作で海中散歩ができるので、必要以上にゲーム性を求めない限り満足できるはずだ。アナログコントローラで視点をあちこち変えつつプレイしていたら、実際に潜りに行きたくなったほどだ(笑)。

**70**

海中を探検するのもよし、自動航行にして画面をボーっと見てるだけでもよし。自由気ままに海中散歩を楽しめるのが、このソフトのよいところなんだよね。魚を自動追尾してくれるモードまでついて、リラックスするには持ってこいでしょう。ただ、この自動追尾なんだけど、だんだん魚に引き離されたり、岩にひっかかって追尾不能になっちゃうんです。手動に切り替えて再追尾、なんてことがしばしばありました。あと、魚を発見したら、その場で名前や解説がチェックしたかったなあ。あとで記録帳を見ても、どの魚だったか覚えてないことが多かったから……。

**80**

前作に比べ、グラフィックは格段に美しくなり、6つの海に約400の生物&オブジェとボリュームも大幅にアップ。自動航行で鑑賞モードになるし、自動追尾でお気に入りの生物をずっと眺めていられるなど、機能も充実。欲を言えば、航行中に（画面右下にでもいいから）表示できる簡易マップがほしかったところですね。ただ、ストーリーも目的もないのでゲーム性は薄く、興味があるかないかでプレイヤーを選ぶソフトだと思います。でも、すべての生物&オブジェはターゲットロックすると記録帳に書き込まれるので、図鑑を埋めていくだけでもけっこうハマれます。

**80**

魚や恐竜など、登場する生物の動きは本当にリアルでワクワクします。ただし、水中の見通し（透明度）が悪く、海そのものがキレイに見えないのは残念。海底のサンゴや海藻なども含めた海中の雰囲気をもっと作り込んでくれれば、ダイビングなどで見るあの海の感じが楽しめたんじゃないかな。潜水艇の操作も前作よりわかりにくいので、魚の少ない最初の海域は楽しむよりストレスが多いかも。とはいえ、前作と違って、海溝やトンネルを探し出して別の海域に行く探索の楽しさが加わり、やり込んでみようという気になります。目的もなくのんびり眺めるにはいいかも？

**75**

## ヴァンダルハーツII ～天上の門～

■コナミ■S・RPG
■7月8日■¥5,980
■MC(1ブロック)



高低差の概念など奥深い戦闘システムで人気のS・RPGに続編が登場。敵味方が同時に1ユニットずつ行動する新システムが追加。

戦闘時に敵味方が同時に動くため、敵の行動を予測する楽しみがある。だが重量比較等、情報収集する際の操作がやや煩雑で…。敵の思考方法がわかってくると戦闘が単調な作業と化す点も残念。ただ、パーフェクトクリアは楽にできるでお金は余るし、敵の強さも味方の強さを参照しているようなのでバランスは悪くない（最終章での中ボス戦等は除く)。気になったのは作りの不親切さ。新商品チェックのため各戦闘ごとに店へ行くことになる、技の継承手順が面倒（同じ武具が複数あると特に)、取説に書いてない要素がある等。戦争の暗い部分を扱った物語内容にも抵抗が…。

**70**

敵の裏をかいたり誘導したりできるのが、このゲームのおもしろいところ。ただし、敵の行動パターンが決まっているとはいえ、相手の数が多くなるほど、当然予測もつきにくいもの。中盤からは、パターンを読み切れなくて悔しい思いをすることも多かったです。武器に関しては、その種類、技ともかなりの数が用意されていて、装備すると見た目も変化してくれます。さらに、武器と技の組み合わせで、オリジナリティのある武器を作れちゃうってところもよいですね。アイテム全部を一度に見られないせいで、整理しにくいのと、イベントが飛ばせないところはマイナス。

**70**

戦争をテーマにした世界観、重いシナリオ、暗いグラフィックなど、かなりシリアスな内容。残酷な描写も多くて、ダークな雰囲気が好きな人でないとつらいかも。技を好きなようにつけ替える武器のカスタマイズは奥が深くておもしろいです。ただ、敵と味方がひとりずつ同時に行動するデュアルターンシステムは好みが分かれます。敵の行動順も変わるため予測が難しく、スカの連続を食らう可能性も。正直なところ、戦略性を楽しむどころか逆にストレスを感じました。しかし最大の問題は読み込みの異常な遅さ。毎回12～15秒待たされるのはかんべんしてほしいです。

**55**

顔イラストや前作までのバトルシステムを変更するなど、新しい試みが詰まっている。と同時に、S・RPGとしての要素をきちんと押さえているなあと実感できるところは好印象。特に注目したいのは、デュアルターンシステムでの、敵ユニットの行動を読むという作業。戦闘系SLG好きの人間であれば、その作業の楽しさを存分に感じられるはずです。また、味方ユニットに職業やクラスなどがないため、装備を変えるだけで、簡単に能力を変更できるのも気持ちがいい。ただ、1度始めると、プレイ時間が長くなってしまいがち。僕はそこが好きなんだけれどもね。

**85**

# まだまだ続く…

# DPSソフトレビュー

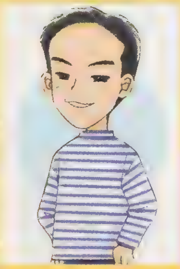
6月24日～7月9日発売のソフトをチェック

**どこまでも深くやり込む！**
**最強のゲーム評価記事**

Soft

## Reviewer

### 堤 イドム



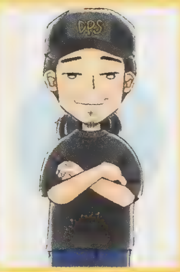
私のレビューでは「○○が好きな人に……」といった、人それぞれが持つタイプ別に、そのゲームの特徴を紹介していることが多い。点数も、原則として「それが好みの人の場合」でつけているぞ。

### バリウス海老原



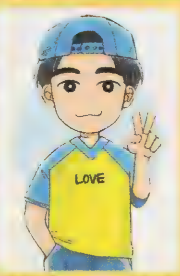
最近、ツーリングではなく、ドライブによるそう快感を得ようと車購入を考える毎日。しかし、お金がないため、夢で終わりそうです。こうなったら、『GT2』のそう快感に期待するしかないか。

### TACjr



オレのレビューって一般性がないのかなあと悩む今日このごろ。…ウソです。悩んだりしません。本能でおもしろいと思ったら、担当さんに首をかしげられても遠慮なくオススメします。オレを信じて。

### かわち山田



ども、はじめまして。最近ウラワザ専門のイメージから脱却しようとしています。直感で好き嫌いを決める人間なので、他の人と違った評価をするかもしれませんが、個性ということで、よろしく。

## DINO CRISIS

■カプコン■AVG
■7月1日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)



獰猛な恐竜たちが棲む孤島が舞台の３Ｄ・パニックホラー。数々の危機を回避しながら、待ちうける謎を解明していく。

『バイオハザード』シリーズのファンは、何かと同シリーズと今作の違いが目についてしまうようだが、幸い（？）にも『バイオ』シリーズをほとんど知らなかった私には、大満足の１本だった。このタイプ初プレイの人だと独特の操作システムに慣れる必要もあるが、操作性そのものは良好。グラフィック、迫力満点の展開は文句なし。難易度も標準的で、一般レベルの腕前があれば問題なくプレイできると思う。ゲーム中に、敵がバンバン出てくる訳ではなく、パズルタイプの謎解きがひんぱんに登場するので、人によってはこのゆったりめのテンポに不満を感じるかも。

**85**

ゲームシステムは『バイオ』シリーズを踏襲しているが、謎解きの要素が格段に増えているし、恐竜が相手なので、ゾンビより素早い反応が求められる。さらに別の部屋へ逃げ込んでも恐竜が追いかけてくるなど、スピード感と緊張感のある恐怖は、『バイオ』とはまた違った気持ちよさがあると思う。また、恐竜に殺される少し前から、やり直すことができるコンティニューの存在は親切で好感が持てる。恐竜が相手になったことで、高くなったキャラの死亡率をコンティニューでカバーして、ＡＣＴや『バイオ』が苦手な人にも、楽しめるようにしているのもとてもいい。

**95**

序盤はあまり恐竜も出てこないし、限定された区域での「お使い」的な展開が多いこともあって、ツカミが弱いのが気になったけど、その後の盛り上がりはバッチリ。恐竜の迫力とか演出に関しても、さすがっていうデキです。ただ、ドアロックを解除したり、何かのスイッチを入れるといった場面で、やたらとパズルを解くことになるのは、ちょっとうんざり。特に中盤以降では、展開が盛り上がってくるだけに、そういうことで流れが途切れてしまうのが気になるところ。総合すると、デキはすごくいいんだけど、すっきりしないものが残るというか…。う～ん。

**75**

『バイオ』とくらべるとパズル的なトラップが多く、敵も強くて難易度はちょっと高め。でも操作系が『バイオ』まんまなので、操作にはすぐなれるはず。個人的には、もう少し操作しやすくしてほしかったけど。敵を殺さずに逃げるのが基本になるのは、ストレスがたまって、そう快感が感じられない（恐竜は殺せるけど、拾える弾数が少なく、殺しているとすぐに弾がなくなる）。とはいっても、さすがはカプコン。ゲームとしての一定水準はクリアしてます。『バイオ』を簡単だと感じる人にはオススメ。難しいと感じる人は手を出さない方が無難かもしれません。

**80**

## スレイヤーズろいやる2

■角川書店/ESP
■RPG■7月1日
■¥5,800■MC(3ブロック)





神坂一氏の人気小説を題材にしたＲＰＧの続編。原作者自らが物語を監修。バトルモードの操作性が向上するなど新要素も豊富。

町中などでの移動（移動場所をクリックするタイプ）は面倒だし、「お使い」がメインのフラグ立ても「作業」になりがち。戦闘シーンはそれなりに楽しく作られているが、ゲームのウリと呼ぶにはちょっと弱い。それでも、キャラ同士のセリフの掛け合いなどはふんだんに盛り込まれているので、原作が好きな人なら楽しめるかもしれない（どうせならゲーム全体で、もう少しキャラの持ち味を目立たせてもよかったと思うが）。「スレイヤーズ」の世界観を知らない私は、あまり魅力を感じられなかった（原作ファンの評価を知りたい人は、ほかのレビュアーの意見を参考に）。

**55**

「スレイヤーズ」の世界が体験できるように作られているので、ファンであれば、それだけで合格点だと思う。キャラクターが少しずつ強くなっていくＲＰＧと違い、このシリーズの主人公たちは原作同様に最初からかなり強い。操作も複雑なものはなく、ヘルプなども用意されているので、バシバシ敵を倒して、ドンドン先に進んでいける。そんな痛快さこそが、このゲームの魅力なのかも。それだけに原作を知っていたほうが圧倒的におもしろいだろう。ゲーム中のキャラたちのやりとりなど、ゲームの世界観から原作に興味が持てれば、さらにそのおもしろさが増すはずだ。

**75**

原作に関しては、小説版を６～７冊とテレビ版をそこそこ見てただけだけど、この作品の大きな魅力は、ボケ＆ツッコミの応酬によるノリのいい会話にあると思うのですよ。ゲームの会話画面では、そのへんのテンポが失われちゃってるのがなんとも残念。会話のお約束だけじゃなくて、その見せ方にもこだわりがほしかったところ。ゲーム進行のメインになる町での移動も、昔のＡＶＧ的なフラグ立ての連続で、すこぶるテンポ悪し。ＳＬＧ戦闘はキャラもたっていて、いい感じなんで、このあたりをメインに、サクサクと楽しめるようにしてくれていればなあ。

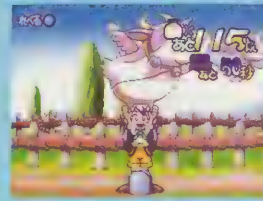
**55**

原作を知らないので、ストーリーに関しては何も言えません。ごめんさい。システムに関しては、『１』からほとんど変化してないので、前作をプレイした人なら違和感なく入り込めるはず。ストーリーを楽しむタイプのゲームだと思うので、ここは変えなくて正解。でも、気になったのが戦闘。読み込みの時間が長すぎ。10～20秒もかかるし、読み込み中に表示される絵が２種類しかないのもさびしい。また、魔法のエフェクトもかなりチープ。普通のＲＰＧにくらべて戦闘回数が少ないのでガマンできなくはないけれど、原作が好きでないと最後までプレイするのはつらいかも。

**65**

## ミラノのアルバイトこれくしょん

■ビクターソフト■ACT
■7月1日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)



夏休みの間のひとり暮しを有意義なものにすることが目的。ミニゲーム形式のアルバイトでお金をかせぎ、インテリアを充実させる。

各ミニゲームのデキは合格ラインで、ヒマつぶしにはもってこいだ。ただ、ミニゲームそのものはやることも単調なので、飽きやすいのは事実。奥が深い訳ではないし、ハイスコアなどを競うタイプでもないので、その点に価値を感じる人には向かない。でも、ミニゲームを通してためたお金でインテリアを買って、主人公の部屋を飾っていけるお楽しみ要素は評価できる。結論としては、ミラノというキャラが好きになれるかどうかが、このゲームへの評価を決めると思う。ミニゲームをしながら彼女の生活を充実させていく過程が楽しめる人なら、きっと気に入るはず。

**65**

用意されているパズル系や連打系、リズム系などのミニゲームは、それだけでもかなり楽しく遊ぶことができる。さらに、獲得したお金でいろいろなアイテムを購入して部屋に飾ったり、ミラノの能力を上げていくなどの育成的要素は、非常におもしろい。ミラノの能力で、難易度や制限時間が変化するなどの相互関係が単純なミニゲーム集にしていないところがまたよい。全体の印象としては女の子や子ども向きのかわいい感じがするゲームだけれども、ミニゲームの難易度も５段階の中から選ぶことができるので、大人でも十分に楽しむことができると思う。

**65**

主人公のミラノちゃんが動きや表情が、文句なしにカワイイ。アルバイト（ミニゲーム）ごとにコスチュームが変わったり、部屋の中を自由に動かすことができたり（意味もなくジャンプもできる）と、実ににツボをおさえた感じ。でも、キャラがかわいいだけに、もっといろいろ見たかった。アルバイトの数や部屋での行動のバリエーションなど、ボリューム面でやや不満が残る。まあ、ミニゲームはいろんなタイプがそろってるし、レベルによって簡単からかなり手強い難易度まで選択もできるんで、手軽にＡＣＴをやりたい人には広くオススメというところかな。

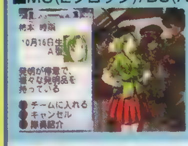
**70**

ミニゲームでお金をかせぎ、家＆生活を豪華にしていくゲーム。で、そのかんじんの家なんですが最初の主人公の部屋がみすぼらしすぎて、豪華になると思えないのがちょっと……。なんだか、廊下みたいに見えるし。もう少し「飾りたい欲」を刺激するものにしてほしかったです。これは家具やアイテム集めの部分が楽しいだけに残念。アルバイトのミニゲームに関しては、数は十分だし、難易度の選択もできるし（条件あり）問題なし。あとこれで、イベントが多ければねえ。広場に行くとありそうなんだけど、一度も発生しなかったし（せめてヒントくらいほしかった）。

**70**

## 聖少女艦隊 バージンフリート

■コナミ■AVG
■7月1日■¥5,800
■MC(2ブロック)/DS(AC非対応)



昭和初期の雰囲気漂う世界で、12人の乙女が世界平和のために戦うAVG。マルチシナリオを採用。

**ヒロポン**

フィールドの移動が３Ｄの画面になっているんだけど、移動先がわかりづらい！　解決策としてメニュー画面でＭＡＰが確認できるけど、いちいちメニューを呼び出すのは面倒。ダッシュで移動すると女の子が転ぶ演出は楽しかったけどね。原作のアニメが好きな人なら大喜びのエッセンス満載なんだけど、予備知識のないオイラみたいな人には、システムの悪さにばかり目がいっちゃうよなぁ。

**65**

**バリウス滝多郎**

ＴＶアニメのように展開する物語。その合間に挟まれるミニゲームなど、ある意味定番になりつつある形なので、目新しさにかける。しかし、イラストと３Ｄキャラを組み合わせた演出は、臨場感があってとってもいいかも。また、作戦に参加させる女の子によって、戦闘やイベントなどに変化が生まれるなどの要素は作られた主人公ではなく、思い入れの強いキャラを主人公のように感じられるのでよい。

**70**

## ブレードメーカー

■翔泳社■RPG
■7月1日■¥5,800
■MC(1ブロック)



武器屋を経営して、冒険者の手助けをすることが目的の一風変わったＲＰＧ。カワイイ女の子も多数登場する。

**ヒロポン**

二頭身キャラのグラフィックは、人によっては少々抵抗があるかも。でも、内容自体はかなり楽しい。自分でホイホイ冒険にでかけたり、自分の技量で作れる商品が変わったりという要素を盛り込まなかったのは、いさぎよくて個人的には評価できた。お客さんたちが持つ複雑な設定で、シナリオ的な魅力もフォローされてたし。余計な要素を盛り込んでたら、多分つまんなくなってただろうなぁ。

**80**

**トモザ**

店の店主になって、販売は看板娘にまかせるシステムはおもしろいっス。でも、データが細かく見られないことが痛すぎ。特に客が何を買っていったのかわからないと、何を頼りにプレイしていいかわからない。大口の客や冒険者用にアイテムをストックできれば、もっと商談が楽しめるのにもったいないと思ったっス。戦闘シーンも自分で操作できないなら、ムービーにでもしてくれていたらなあ。

**65**

## レストランドリーム

■テイチク■SLG
■7月1日■¥5,800
■MC(1ブロック)



料理人やウェイトレスを雇い、レストランを経営するＳＬＧ。キャラ特性を生かした料理作りがカギ。

**ヒロポン**

経営ＳＬＧというよりは、カードゲームに近い印象。店に配置するユニット（店員）を探索・横取りしたり、ユニットの組み合わせによるコンボを探したりするところなんか、カードゲームそのまんまだしね。「季節によって変化する客層に対応する」という要素もあって、けっこう奥は深い。恋愛要素もあるんだけど、それがもう少し深くシステムとからんでたら、本当に文句なしなんだけどなぁ。

**80**

**トモザ**

キャラの性格はわかりやすいけど、奥が深くてＳＬＧとして楽しいですね。一画面に収まるマップもスッキリして見やすいっス。客層に合わせて人材を選ぶ試行錯誤にはハマります。特にお客さんが点数を出す瞬間はカラオケで採点されるときみたいにドキドキっス。短所はユニットの外見に変化がないので、誰だかわかりにくいところ。後は金がかかりすぎる人材の引き抜き合戦ばかりになるところっス。

**75**

## その他のソフト ～ピックアップ～

### 稲川淳二　恐怖の屋敷

■ヴィジット■AVG
■7月1日■¥4,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)



怪談で有名な稲川淳二氏本人の読み上げで、ゲームが進行するＡＶＧ。デュアルショックを使用すれば、振動による演出も味わえる。また、３Ｄ立体音場システムが採用されているので、稲川氏の語りや効果音を臨場感いっぱいに感じ取れる。自分で文章を読み進めていくモードも用意されている。

### DX社長ゲーム

■タカラ■TBL
■7月8日■¥5,800
■MC(1ブロック)/MT/4P対戦可



マルチタップを使えば最大４人でプレイできるボードゲーム。個性的なキャラクターが多数登場し、対人戦、ＣＯＭ戦を問わずゲームを盛り上げる。ゲームならではの要素として、派手なイベント演出やアイテムを駆使した駆け引きなども採用。東京から世界まで、さまざまなマップで遊べる。

## ポケットファミリー ～しあわせ家族計画～

■ハドソン■SLG
■7月8日■¥5,800
■MC(1ブロック)/PS(10ブロック)



アパートの大家さんとなって、そこに住む家族を育てるＳＬＧ。ポケステを使えば家族と会話することも。

**ＰＯＮ**

ギャグマンガのような絵柄は好みの問題としても、昔のＳＦＣソフトのような印象。全体にマイナス点が目立ちます。いちいち長い読み込みがあってテンポが悪い、電話の応対がランダム（同じ話題でも毎回反応が変わる）、そしてミニゲームの操作性は最悪……と、正直、私にはがまんできませんでした。操作性の関係ない穴掘りゲームがおもしろかっただけに、システム面の作り込みの甘さが残念です。

**40**

**ヒロポン**

基本的にはＧＢの同ソフトの移植。シンプルながらも、けっこうハマれるミニゲームがうまく一本に収まっている。でも、よくも悪くも内容はＧＢ版そのまんま。ＰＳなのにねぇ。ポケステ対応の新要素が加わっているっていっても、ＧＢ版でプレイできる内容が、さらに「ミニ」になったものでは、それほどの魅力には感じられないなぁ。セーブに10ブロックも必要なのもかなりガッカリ。

**70**

## アルカノイドR 2000

■タイトー■PZG
■7月1日■¥2,000
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)



低価格になって帰ってきた定番シリーズ最新作。『アルカノイドＲ』をもとにデュアルショックにも対応。

**ヒロポン**

オイラみたいな往年のゲーマーにとっては新鮮味はないけど、それでもやっぱりハマってしまう。「昔はもっとうまくやれたハズだ！」なんていいながら、何度もコンティニューしちゃったもんね。やっぱり、反射神経が衰えてんのかなぁ…。ゲーム黎明期の作品『ブロックくずし』の流れを組むこのゲーム、未体験の人にはぜひプレイしてみてほしい。ハデさはないけど、絶対ハマると思うよ!?

**70**

**トモザ**

頭を使いまくる最近のＰＺＧと違って、何も考えずにプレイできる。懐かしさで、つい買っちゃっても痛くない価格設定もいいッス。スカッシュモードは透明ライバル機のせいで見にくいことと、上になったほうが不利という難点もあるけど人とやってみると楽しいッス。欠点はプレイしていての満足感の少なさ。それと自機の横の動きの反応が大きすぎて、小さい動きでタマを拾いにくいってことッスね。

**60**

## ぱーむたうん

■毎日コミュニケーションズ
■TBL■7月8日■¥4,800
■MC(1ブロック)/MT/4P対戦可能



豊かさの象徴「パーミィ」を集めることが目的のＴＢＬ。買い物やレジャーなどイベントも多数用意。

**ＰＯＮ**

たくさん買い物をしてパーミィ（星）を多く集めた人が勝ち、というシンプルさがグー。声のオン・オフ、ＣＯＭキャラの早送りなど、オプション設定でスピーディに変えられるのもよい。しかし、プレイ期間が最大４年（約５時間）というのは短くて物足りないです。あと、常に動く背景や音声の音飛びが気になりましたね。絵の好き嫌いはあるだろうけど、ほのぼのとした雰囲気は好感が持てます。

**60**

**バリウス滝多郎**

プレイヤーのレベルが上がったり、家が大きくなるなどの軽い育成要素を楽しみながら、短い期間で遊べば２時間くらいで終わるという手軽さはいい。ＣＯＭ相手のプレイでも、自分以外の行動を待つ時間も短縮できるのは気持ちがいい。でもプレイしていて、物足りなさを感じてしまうのは確か。さらに物足りないからといって、もう一度プレイしたいという気にならないのも確か。惜しいんだなあ。

**55**

### ザ・カーリング

■サクセス■SPG
■7月1日■¥1,500
■MC(1ブロック)/2P対戦可

冬季五輪でおなじみのカーリングを見事に再現した人気の低価格シリーズ。氷の上のストーンをホウキを使って滑らせる独特の動作や、ストーンの動きを忠実に再現。

### Acid（アシッド）

■たき工房■PZG
■7月1日■¥4,800■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)／2P対戦可

近未来の世界を舞台に放物線を描いて飛ぶ「パワーボール」を操ってステージ上のターゲット破壊を目指すＰＺＧ。カーブや反射など、さまざまなテクニックを使う。

### 必殺パチンコステーション

■サンソフト■SLG
■7月1日■¥4,900
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)

人気パチンコＳＬＧ『必殺パチンコステーション』に、早くも第６弾が登場。今回は「がきデカ」と「ジャマイカ」の２シリーズを収録している。

### DPSオススメ 今月はこれ CHECK!

今回の注目作は、なんといっても『熱血青春日記２』と『サルゲッチュ』。レビュー終了後も、みんなの人気がその２本に集中していました。文句なくオススメです。その他では操作の気持ちよさとゲーム作りのていねいさで『ＤＩＮＯ』、暗い物語に対する是非と、新システムに対する評価が分かれたことで『ヴァンダルⅡ』が話題に上りました。また、やや地味ながら『レストランドリーム』も好評でした。次号は『聖剣』『パワプロ'99』『トロン』などが登場予定です。お楽しみに。

# 電撃PS コロシアム

今回のテーマ
[参加スタイル]

DPS BATTLE COLOSSEUM

## 今号のこの1枚



◀南澄りかさん（北海道）が送ってくれた「SO2」のやり込み報告。ゲームが好きな気持ちと、やり込んでくれた様子が手に取るように伝ってきてグー。

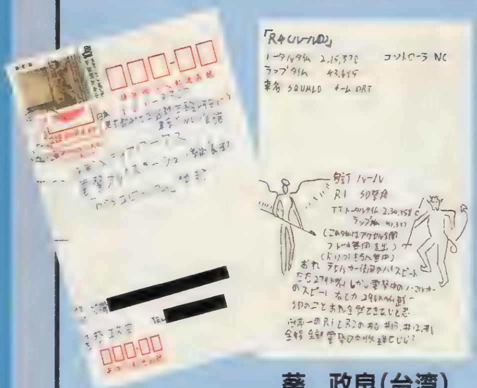
このコーナーでは、PSゲームでの記録争いや、やり込みの自慢大会をいろいろと開催しているぞ。その開催ジャンルも多種多様なので、自分の好みにあったものがあれば、ぜひ参加してね。送られてきたハガキは1枚1枚すべてに目を通したうえで、集計に加えさせてもらっている。参加者すべての努力に応えることをモットーにがんばっているので、よろしく！

# 当コーナーにおける一風変わった参加スタイルを紹介！

「DPSコロシアム」は、「どんな参加も大歓迎」という自由なコーナーだけに、個性的な参加スタイルをとった申請記録（報告）も多く寄せられている。その中には、参加者の情熱の一端が伺えるものや、愉快なアイデアに富んだものも、たくさん含まれている。今回はそんな中でも、特に目を引いた参加スタイルをピックアップして紹介してみることにしよう。

## 参加スタイル1 海外からの参加者

このコーナーには海外からの参加も多い。下のハガキはその中の1枚で、台湾から送られてきたものだ。一生懸命、日本語を勉強してコメントを書いてくれたようで、たどたどしい言葉使いながら、ゲームに懸けた情熱がヒシヒシと伝わってくる（しかも、相当な"通"にしか書けないマニアックな内容なのも驚き）。本当にありがとう！



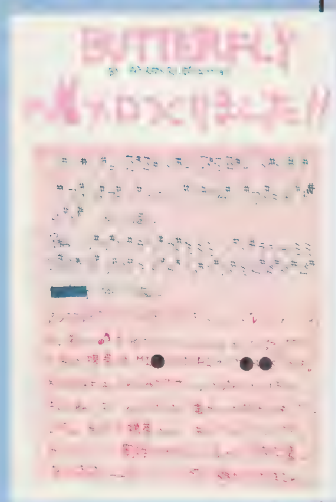
葵　政良（台湾）

### 編集部コメント

海外からの参加も積極的に受け付けているぞ。ただし、挑戦に使うPSソフトは日本で発売されているものと同じものを使うこと。本名を掲載する場合、作業の都合上、最大6文字（カタカナなら12文字）が上限なので、それ以上に長いとすべて表記できません。あと海外からの参加の場合、しめ切りは必着（今号掲載のしめ切り日なら、7月20日必着）となる。

## 参加スタイル2 日常生活をゲームで彩る

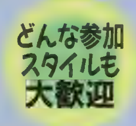
右のハガキは「オリジナルグッズ披露宴」宛に送られてきた、ちょっと変わった作品の報告なのだ。古井さんが試みてくれたのは、携帯の着信メロディ設定で、『DDR』の「BUTTERFLY」を再現すること。好きなゲームで日常生活の一部を彩るなんて、オシャレだね！



古谷梓（大阪府）

### 編集部コメント

ハガキの裏に、「送っちゃってよいものかちょっと悩みましたが、送らせてもらいました」とコメントしてくれた古谷さん。このコーナーにでは、そんな遠慮は一切無用、どんなタイプの報告でも気軽に送ってくれて構わないぞ。着メロ自慢だけでなく、ゲーム好きならでの「コダワリの報告」も随時受け付け中なので、ハガキでガンガン、キミの話も聞かせてね！





このコーナーでは、正式な記録募集だけでなく、一味違った参加方法&ルール（試み）の報告まで受け付けている。キミのアイデアがコーナーを動かすかもしれないので（例えば「オリジナルグッズ披露宴」も、読者が送ってくれた手作り作品をきっかけに始まった）、楽しい報告をどんどん聞かせてほしい。

## オリジナルグッズ披露宴





### カワイイキャラのラミカード

衣谷康介（広島県）

『ToHeart』『悠久2』『エターナルメロディ』の3ゲームのいろいろなキャラのラミカを送ってくれた衣谷さん。ここでは、各ゲームのキャラ1人を選び、全国の読者にそのデキ映えをお見せすることにしよう。各ラミカはタテ16cm前後と大きめで、壁を飾るインテリアにピッタリだ。

### 希望者にプレゼントするぞ！

『悠久2』『エターナルメロディ』『To Heart』のラミカ（掲載されていないものも含む）を、各1名（計3名）にプレゼント。希望者はハガキに「住所・氏名・希望作品」を明記して下の係まで。

応募先▶「DPSコロシアムグッズ提供係」
しめ切り▶7月22日消印有効

### グッズプレゼント獲得優先券のご案内

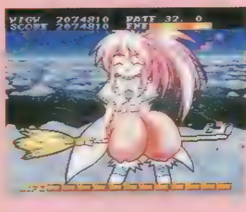
正式募集の入賞者（ブロック当選含む）は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券はグッズ応募時にハガキに貼っておくと最優先で当選させてもらえるアイテムなのだ。競技にも参加してみよう！

●VOL.109オリジナルグッズプレゼント当選者　平瀬一平（東京都）※たくさんの応募ありがとう!!　●※SDC（右ページで使用している用語）　DPS（VOL.92の23ページ）で公開した、特殊な走行テクニック。MT車を使って高速走行中に壁に軽く接触した場合、接触する直前にギアを一つ落とし、接触後にギアを素早くアップし直すと、通常よりも早い加速を得ることができた。結果的には接触によるロスを軽減できたが、これまではタイムアタックを極める上での具体的な使い道はないと思われていた。

★そのほかの記録募集情報●『サルゲッチュ』のタイムアタックで古生代「ちゃぷちゃぷいけ」ステージの全サルを捕まえるまでのタイムを競う。ガチャメカは「メカボー」「ゲットアミ」「トビトンボ」「ダッシュフープ」の中なら、どれを使ってもOK。ハガキには『サルゲッチュ』と明記して「タイム」を書こう。●『あすか120% FINAL BURNING Fest.』のサバイバルで、ゲームオーバー時のスコアを競う。キャラは自由。ハガキには『あすか120% FINAL〜』と明記して「スコア／使用キャラ」を書こう。※どちらもしめ切りは8月20日、記録確認はビデオテープで行う。

# ザ・挑戦者ランキング

## 編集部に届けられたオドロキの最新記録



◀「T・O・P」ミニSTGの新記録。そのプレイはビデオでも確認済なのだ。

■『テイルズ オブ ファンタジア』GROOVYアーチェ（2P側使用禁止）スコアアタック／スワティーネ（広島県）2,074,810点（上写真）
■『スパイロ・ザ・ドラゴン』ボーナスステージでのクリアタイムアタック／伊藤勝正（茨城県）サニースカイ（1－5）1分23秒60、ワイルドスカイ（4－5）1分44秒33
■『鉄拳3』タイムアタックモードでのタイムアタック（特A）／萩原豪（東京都）1'55''16（ボール使用）
■『GT』GTモード（Grand Valley Speed Way）トータルタイムアタック／星野英樹（埼玉県）2'43''113

### R4 RIDGE RACER TYPE4（ルール④） タイムアタックモードのトータルタイムアタック

| | | |
|---|---|---|
| Helter Skelter | ノーマルカー | 徳田剛英（奈良県） 2'05"749 (42"683/41"509/41"557) TE-M |
| Helter Skelter | デビルカー | 渋谷英毅（東京都） 1'44"864 (35"116/34"872/34"876) NI-D |
| Wonderhill | デビルカー | 渋谷英毅（東京都） 2'22"030 (47"352/47"425/47"253) NI-D |
| Edge of the Earth | デビルカー | 渋谷英毅（東京都） 1'53"701 (37"900/37"989/37"812) NI-D |
| Pantomile | デビルカー | 渋谷英毅（東京都） 1'01"499 (20"681/20"385/20"433) NI-D |
| Brightest Nite | デビルカー | 渋谷英毅（東京都） 1'58"732 (39"521/39"618/39"593) NI-D |
| Heaven and Hell | デビルカー | 渋谷英毅（東京都） 2'15"968 (45"310/45"343/45"315) NI-D |
| Shooting Hoops | デビルカー | 渋谷英毅（東京都） 2'23"687 UT-P (25"103 23"740 23"718 23"718 23"720 23"688) |

注 以上の記録はすべて使用コントローラはネジコン。なお、使用車種名（メーカー名）の略語の意味は次の通り。TE…TERIFFIC、NI…NIGHTMARE、UT…UTOPIA、M…MMM、D…DRT、P…PRC。

### 『R4』の驚異のタイムの秘密に迫る

左の『R4』記録はすべてビデオテープで確認している。デビルカーで好記録が連発しているが、渋谷さんはいくつかの場所でSDC（※左欄外参照）を使用。まったく接触しない走りよりも、軽い接触をデビルカー独特の加速でカバーする方が有利らしい。また、ブライテストナイトの大ジャンプ地点では、ドリフトをしながらジャンプに突入、下の写真のような角度で着地してからコーナーを抜ける離れワザを行っていた。



◀ブライテストナイトの大ジャンプからの着地シーン。着地直前は320km／h台！

# 読者が出してくれた記録を募集中!!

**記録申請の方法** 記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればOK。

**申請時の注意点** 同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

**申請ハガキのルール** 原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなってしまう場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

**エントリーのルール** 記録優秀者（主に入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため〝編集部から通知があった場合のみ〟申請記録の証拠になるメモリーカードなどを送ってもらうぞ（確認後に返却する）。詳しい送り方などは通知のときに説明するのでご安心を。

### 募集中 エースコンバット3

**ルール** 「Scylla and Charybdis」クリア直後のトータルタイム（OPTIONSのRECORDSで確認できる）を競う。それまでの全ミッションで達成度Aを獲得しておくこと。

**申請記録** 『AC3』と明記して「トータルタイム／選択した難易度」をハガキに書こう。Vol 110の『AC3』攻略も見ておくといいぞ。
●記録確認はメモリーカード

しめ切り▶8月20日消印有効

**ほかのルールでも記録は募集予定** 『AC3』ではこれからも、「最終ミッションまでの到達タイム（ルートは自由）」とか「Enter Disionミッションでのスコアアタック」など、いろいろなルールで記録募集していく予定だ。腕を磨いて続報を待っていよう！！

### 新登場 私立ジャスティス学園 熱血青春日記2

**ルール** 「一人で遊ぶ」モードでのスコアの高さを競う。コンティニューは使用禁止。使用キャラは自由でエディットキャラを使っても構わない。各種設定はとくに制限しない。

**申請記録** 『ジャスティス2』と明記して「スコア／使用キャラ／エディットしてあるか否か」を書こう。余裕があれば使用した連続技も教えてね。
●記録確認はメモリーカード

しめ切り▶8月20日消印有効

### 最終発表終了種目も記録集計は続行!!

このコーナーでは最終発表が終了した種目でも、引き続き記録の集計作業は続けていくぞ。古いゲームでも遠慮は無用！ 最高記録を更新したら、どんどんハガキで報告してね。

### 読者オリジナルルールの記録も受け付け中!!

また、このコーナーでは、読者が自分で作った〝オリジナルルール〟をもとに出された記録も受け付けている。もちろん、記録争いに使うゲームは、どのPSソフトでもOKだ。

### DPSならではの"特別集計部門"も用意！

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

**男子小学生** 小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

**男性30歳上** 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

**女子小学生** 小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

**女子中高生** 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

**女性一般** 上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

**挑戦の受け付けは…**（掲載予定：7月20日消印有効まで▶Vol.117で発表）
〒101-8305 （株）メディアワークス
DPSコロシアム係まで

**報酬** 参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～200人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、199～50人で「1～3位に500円」、49～20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円を支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈るぞ）。

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法 PSゲーム関連の手作り作品を自慢したい人も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけキレイに撮ろう）に「氏名、住所、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ってね。返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書いて必要な分の切手も貼っておこう）も忘れずに同封すること。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書き添えよう。採用者には、もれなく粗品をプレゼントさせてもらうぞ。

# 4色の奴隷

**Colorの奴隷**

〒101-8305 (株)メディアワークス「4Cと」係

なんていうか……夏はカラーの季節ですよね
……って違いますか？　そうですか。



◀大阪府　昭直利さん　電脳精神世界での戦いは……あまり想像できないですよね。現実世界では体験し得ないモノですし。彼女の中で行われた2人の意志の葛藤は、なかなかすさまじかったんじゃないでしょうか？　まあ、最近、多重人格モノが流行ってるってだけで作られた設定じゃないですから。その辺、このゲームならではのコダワリはスゴイと思います。『ペルソナ2』も期待しちゃいますよね。



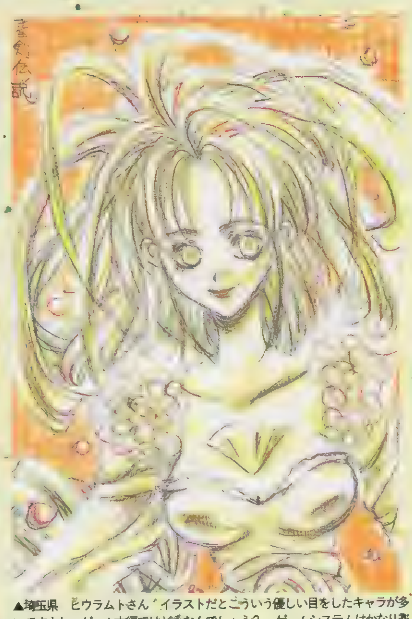
▲徳島県　長尾叶矢さん　髪型、普通はこんなでしょうね。アレは……。



▲神奈川県　天城らみあさん　もっと大人になっても……いいかもな彼。

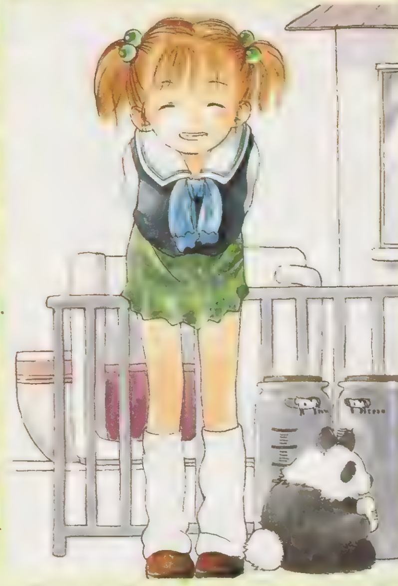


▲静岡県　珈琲りいさん　前髪が目に入りそうですよね。気になります。



▲埼玉県　ヒウラムトさん　イラストだとこういう優しい目をしたキャラが多いですよね。ゲーム本編ではどうなんでしょう？　ゲームシステムはかなり楽しそうなんですけど。

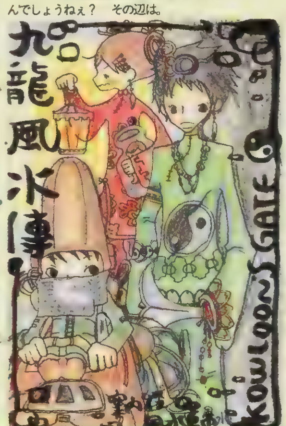
▼東京都　ばらスィーさん　パンダ……カワイスギです。コパンダはもうたまらない感じです。いや、シャオも可愛いですけどね。彼女の夢がかなったところなんでしょうか？　ムシャムシャ。





▲愛知県　天原孝さん　後ろで見ている人の方が楽しいゲームなので、リプレイ機能が嬉しいですよね。ロボットアニメが好きな人ならかなり楽しめる3DSTGです。これでもう少し自由度があれば……。

▼愛知県　おてんとう虫さん　世界観やキャラはものスゴイんですよね。……システムやお話をもっとパワーアップすれば続編もいけると思うんですが。どうなんでしょうね？　その辺は。





▶大阪府　霞原あゆむさん　この親子はかなりいい感じですよね。ナニより、娘の方が使えるっていうのが……。





◀徳島県　長尾叶矢さん　『2』に前作のキャラがバンバン登場してますからね。彼女も登場する可能性大です。

▼栃木県　舞夢☆ざぶさん　マテリア……『Ⅷ』では全く登場しませんでしたね。





▲兵庫県　SATOMIさん　このゲームも、分岐で、物語後半が別れてくれたら……と思ってしまうタイトルですよね。悲しすぎですし。やっぱり。





▶兵庫県　スイカレーさん　みんなで冒険にはドキドキもアリです。



▶宮城県　白河風華さん　仲間にできたら面白かったんですけど……ってムリですね。



▶埼玉県　東屋アキラさん　握手。何となくヒーローモノっぽイですよね。彼は。







▲宮城県　トモさん　まあ、彼女はオレのって感じでしょう。しかし……まあ、アレだけミニスカなら絶対見えますよねぇ。見えないのは不自然っていうか。なんか、見せないならその辺も配慮して欲しいっていうか。

▼東京都　パー子さん　見えても平気なのが彼女。『2』でもバリバリです。育成部分がかなりいい感じで仕上がってます。キャラを作るのが楽しいですよ。前作がOKだったなら、買いです。





◀岡山県　のぶすけさん　彼女はまだまだコレからですからね。将来が楽しみです。



◀大阪府　葉月あおりさん　彼女が主人公でもいい気が……ダメですか？



◀東京都　クロリーさん　次世代PSではどんな『鉄拳』が登場するんでしょう？

◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ。イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ　掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③　掲載されるとポイントが加算：ルールは165ページのPSの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号166ページ参照。④：封書もOK：[illegible]






◀岡山県　樹宮匡平さん　なんかパタパタ走ってきて、慌てて符を使い始めた感じです。もし続編があるなら……主人公の着替えは必須ですかねぇ？　次世代PSなら1MAPに登場するキャラの数も増えるだろうし！



◀愛知県　水鶏さん　今回のバトルもかなり熱いですよね。何ていってもストーリーモードのデキが細かい。微妙にED変わったりもしてますし。編集部ではDDRのように立ってプレイしたりもしてます。微妙に身体が動いたりして怪しいんですよ。でも、こういうダンス系のゲームが出るのも実はポリゴンならではなんですよね。それ以前の技術じゃ考えられなかったワケですから。

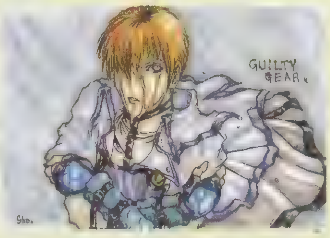



▲三重県　東本夕夜さん　今回の〝2〟もどんなキャラとでもラブラブになれますから……もう。大変です。

▲神奈川県　風月希さん　仲間になるキャラが多いのはウレシイですよね。きっと続編では前作の不満点をバッチリ直して登場！　ですよね？　それでこそ歌うRPGの名作になれるってものです。……って歌うRPG自体が少ないですけど。

▶大阪府　水上陽平さん　どんな冒険が待ってるんでしょう？　世界を自由に作れるのはステキすぎです。剣と魔法の世界を堪能できます。グラフィックもキレイですし。

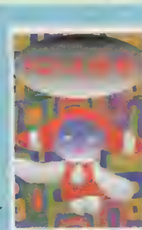



▲栃木県　翔陣さん　雨と風にうたれて。彼の心に残るのは……一体何なんでしょうか？　一番わかりにくいかもしれません。

## CGでバッチリ！

CGコーナー新設！　電脳絵画はココまでどうぞ！　増刊Dでも募集中。



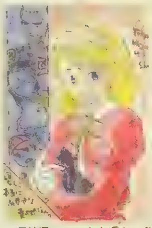
▶静岡県　よこめさん　怖すぎです。ものすごく。笑。



▶茨城県　まみこさん　女の子が主役のゲームって少ないんですよね。実は。彼女には幸せになってもらって……そして……。今度は。



▶神奈川県　葛貫誠太さん　あぁ……なんていうか……いい笑顔です。彼女がこの笑顔で微笑むことができるようになるまで……どれほどの時間がかかったことか。まあ、ゲームをプレイすればほとんどの謎は理解できますから、まだ未プレイな人はぜひやってみましょう。『ゼノギアス』は確かにシステム的には賛否両論ありますが、キャラ性とシナリオ面ではかなりの名作だと思われます。



▲長崎県　にいさまさん　必要……ない状況なのが一番でしょう。

▼神奈川県　宮崎草子さん　コスプレは可愛くていいかもしれません。

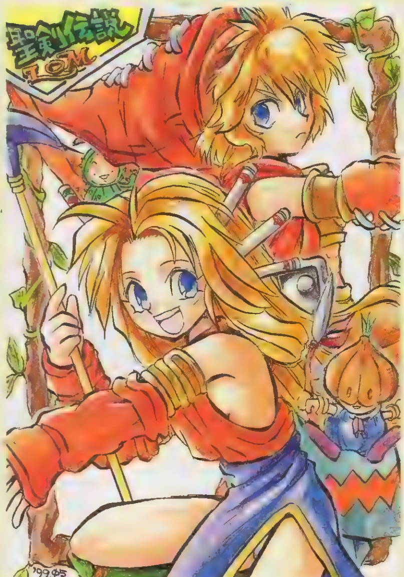





▲埼玉県　来田二三志さん　彼女もついにPSで大活躍です。ブーイ。

▼愛媛県　パピートマミーさん．ドラムの彼女……力強すぎですよね。




▲東京都　May-beさん　気がかりなのは……SFC版の悪夢……バグだけです。まあ、今回はハードも違うことですし、大丈夫だと思うんですが……。ちょっとだけ心配なのも確かです。ちょっとだけ。

▶群馬県　リジュさん　淡い色使いが……印刷で再現されるかどうかが不安です。






◀大阪府　くるみさん　編集部には貼ってありますよ。総武線のアレ。アスミックさんから戴いたんですが。




◀埼玉県　HAPPYさん　続編になる『2』の体験版の入った『トロンにコブン』もかなりいい感じです。いや、とにかく手放しでお薦めなんですよぉ。カワイイですよ、コブン。

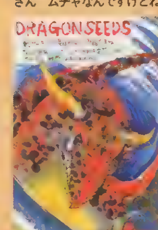
## 移植化計画

他機種ソフトでPSに移植して欲しい作品はここへ……ハガキ紹介中。




▲東京都　柚人さん：気になります。値下がりしましたし。

▼神奈川県　MEGA-DOGさん　ムチャなんですけどね。







▶群馬県　沢瀬ゆうさん：とりあえず、新作で我慢……できないんですね。FCのソフトよりは移植される可能性はありそうですけど……。

系のイロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。⑤CG：CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送って下さい。データでは受け付けません。CGは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という熱い思いを持っている人には申し訳ありませんが御了承下さい。あて先：〒101-8305 (株)メディアワークス「4Cど」係


ASCII
PlayStation
Ascii stick ZERO3
アスキースティックZERO3
振動機能付き! デュアルショック対応で、格闘のバイブレーションを体感できる。
「ストリートファイターZERO3」のインストラクションカード31枚セット、パワーアップシール付属。
プレイステーション専用 価格:7,800円(税抜) 好評発売中
格闘専用!
素早い入力を可能にする、アーケード仕様の8ボタン配列、どの方向にもスムーズに入力できる、
光センサ使用のスティック部、インストラクションカードを立てられるスロットなど、
格闘ゲームマニアのために創られた専用ジョイスティックだ!
ASCII
Ascii stick justice
アスキースティックジャスティス
「私立ジャスティス学園」のインストラクションカード18枚セット、
キャラクターシール付属
プレイステーション専用 価格:6,800円(税抜) 好評発売中
©CAPCOM ©ASCII Corp.
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル http://www.ascii.co.jp/et/
株式会社アスキー

プレイクエスチョン

# 電撃 PlayQuestion

1999 HOW TO WIN

梅雨はジメジメしてイヤです。でも、ゲームがイイ感じにならなくてジリジリするのはもっとイヤです。そんなときは、濃く深い攻略でおなじみの、プレイクエスチョンを活用しましょう。今回もイイ感じになれますよん!!



## 私立ジャスティス学園 熱血青春日記2

エディットキャラ作成時の秘密からクラブ活動、そしてイベントまで…
最強のキャラを作るのに必要な基本要素を大圧縮して一気にお届け！

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

バージョンアップ版といった印象の『熱血青春日記2』ですが、前作で消化不良だった部分が一掃され、テンポよく楽しめます。また、ちょっと中途半端だった恋愛イベントがキチンと描かれており、恋愛AVGっぽい気分も味わえますよ。個人的には、ひなたがいいな。アキラとティファニーもなかなか……いやいや。　（すずき）

| 発売中 対戦ACT | ▶¥5,800　▶カプコン |
|---|---|
| | ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、PS(10ブロック)、MT |

## キャラ作成からイベントまで…「熱血青春日記2」の秘密を徹底検証!

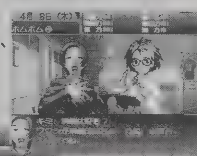
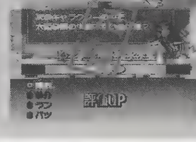
１年間の高校生活を通して、自分だけのオリジナルキャラを作成することができる『熱血青春日記２』。発売直後となる今回は、ＥＤＩＴ(エディット)キャラ作成時に決定される初期パラメータの秘密や、能力アップの要であるクラブ活動での効果的な練習方法、さらにグレードアップしたといわれる実技試験までを一挙大攻略！　また、前作から大幅に追加されたイベントの数々も紹介するぞ!!　最強のＥＤＩＴキャラを作りたい人や、実技試験に苦労している初心者はもちろん、「あのコのイベントが見たい！」というギャルに萌え萌えな人にも、必ず役立つハズだぞ。


▲自分好みの、そして最強のＥＤＩＴキャラ作成を目指して、今作も頑張りましょう！



### 教えて！ 「熱血青春日記2」はどこが変わった？

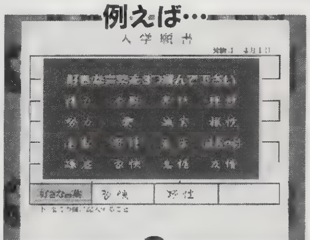
前作からの変更点は、大きく分けて３つ。１つ目は、各クラブに所属する、特別練習時にさまざまなアドバイスをしてくれるクラブキャラの登場。メインキャラしか登場しなかった学園生活も、彼らの登場で賑やかに！　２つ目は「遠足」や「ホワイトデー」といった新イベントが豊富に追加されたこと。３つ目は、クイズ形式で実施される「筆記試験」や２つのミニゲームの追加など。まさに大バージョンアップといえる続編なのだ。

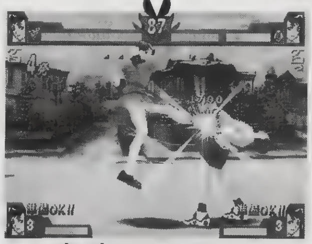


◀▲クラブキャラの登場や、新「中間試験」など、さまざまな新要素が追加されたぞ。

### キャラ作成　各能力は願書作成時から決まってくるぞ!

ＥＤＩＴキャラの初期パラメータや性格（マイキャラの操作をＣＯＭにしたときの戦い方）は、願書で選んだ項目によって決定される。とくに性格は「好きな言葉」で選んだ言葉の組み合わせによって決定される。自分の作りたいキャラを連想させるようなものを選ぶことが重要だぞ（下の表を参考に）。ただし、正反対の意味のものを選んだりすると言葉の力が発揮されず、結局は個性のないキャラになりやすいので注意。なお、画面上には表示されないが、知力を除く５つのパラメータのうち、上位３つの平均値で修得する必殺技を決める〝キャラレベル〟なども存在するらしいぞ。

例えば…





超攻めキャラに!!

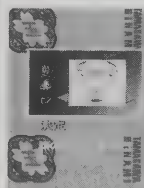
▲好きな言葉に「豪快」「野生」「根性」を選択し、プレイヤーをＣＯＭにして観戦してみると、ガードを知らない超暴れん坊キャラになる！　いろいろ試してみよう。

#### 「好きな言葉」で決まるＥＤＩＴキャラの性格

| タイプ | 特徴 |
|---|---|
| バランスタイプ | 普通の性格。方向性なしに選ぶと大抵これになる。 |
| 速攻タイプ | タイムや体力に余裕があるときに攻撃的になる。 |
| 逆転タイプ | タイムや体力が残り少ないときに攻撃的になる。 |
| 攻撃重視タイプ | 防御をほとんどしない、超攻撃タイプ。➡野性？ |
| 待ち&防御重視タイプ | ガード後の反撃を狙うタイプ。➡漁夫の利？ |
| 近距離タイプ | 常に接近戦を挑むタイプ。➡豪快、愛？ |
| 遠距離タイプ | 常に遠距離戦を挑むタイプ。➡理性、謙虚？ |
| ツープラトンタイプ | ツープラトンを多用するタイプ。➡愛、友情？ |

#### キャラ作成CHECK　初期能力の決まり方は？

前作のＥＤＩＴキャラの初期パラメータ値は、願書の５つの項目にそれぞれボーナス修正値が割り振られており、全ボーナス値の合計がキャラに反映された。そのあたりのシステムは、今作ではどうなっているのか？　「所属高校」を例に挙げて、今作のボーナス値を推測してみよう。前作では、自由な校風の「太陽学園」は平均的にパラメータが上がり、不良たちが通う「外道高校」は攻撃力が大きく上がるなど、校風をイメージした修正値になっていた。これは今作でも同じようで、さらに、新たに加わった進学校の「ジャスティス学園」も知力が高くなるようになっている。ということは、願書のボーナス値は、基本的に前作と同じ考え方だと思っていいのかもしれない。だが、名前や顔の設定がボーナスになっている可能性もある。最強を目指すなら、この点も意識してキャラを作ろう。



◀編集部では「怖い顔をしたキャラほど攻撃力が高い」といわれているが……はたして？

顔ボーナスなんてのもある？



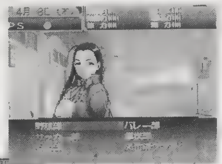


ポイントQ&A

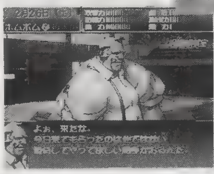
Q　せっかく根性カウンターが出たのに、相手の攻撃につぶされてしまいました。どうしてですか？
A　根性カウンターは、ガード硬直をキャンセルするだけで、無敵時間などは一切ありません。このため、相手の出した技の方が強い攻撃判定を持っていると、一方的に負けてしまうのです。根性カウンターを使うなら、無敵時間のある完全燃焼アタックを使いましょう。

# クラブ活動 最強キャラを作るための基本テクニックを紹介！

「熱血青春日記2」内の高校には、8種類のクラブと帰宅部（無所属）が存在する。クラブ活動には、月初めに前月の練習結果がパラメータに反映される「基本練習」と、高めたい能力にあわせて練習メニューを選択できる「特別練習」の2種類がある。今回は、作成するキャラタイプ別の、オススメのクラブ活動と、各クラブの基本練習によるパラメータ増減表、さらに各クラブ活動に存在する〝秘密の特別練習〟イベントまでを紹介していくぞ！　基本的にパラメータが大きく下がるようなクラブ選択や特別練習はしないことが大事だ。



▲自分の作りたいEDITキャラにあったクラブを選択することが大切。



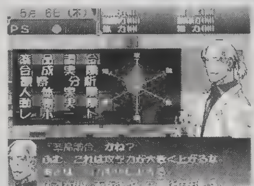
◀各クラブに用意された特別な〝クラブイベント〟の発生条件は右下で紹介！

## 基本練習でのパラメータ増減表（帰宅部を除く）

| | 攻撃力 | 防御力 | 体力 | 根性 | 潜在能力 | 知力 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 野球 | 少し↑ | ー | 大幅に↑ | 少し↑ | ー | 少し↓ |
| バレー | ↑ | 少し↑ | ↑ | 少し↑ | 少し↑ | 少し↑ |
| サッカー | 少し↑ | ↑ | 少し↑ | 少し↑ | ー | 少し↑ |
| 相撲 | 大幅に↑ | ↑ | ー | ー | ↓ | ↓ |
| 美術 | ー | ー | ー | ー | 大幅に↑ | 大幅に↑ |
| 吹奏楽 | 大幅に↓ | 大幅に↑ | ー | ー | 少し↑ | 少し↑ |
| 演劇 | 少し↓ | 少し↓ | ー | 大幅に↑ | ↑ | ↑ |
| 化学 | ー | ー | ー | ー | ↑ | 大幅に↑ |

## クラブCHECK 1 自分好みのキャラを作るには？

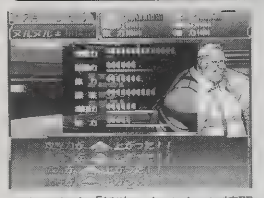
クラブ活動は、パラメータの成長に大きく関わってくる。上げるべきパラメータが何かを考え、効率よくクラブを選択していくことが重要だ。ここでは4つの基本的なキャラのタイプごとに、オススメのクラブと「特別練習」を紹介するぞ。まずは、この4タイプを参考に、クラブ活動の基本を押さえておこう。



◀「特別練習」では、意外にいろいろなパラメータを上げられる。よく考えてね。

### 攻撃力重視タイプ　相撲部で〝鉄砲〟、これしかない!!

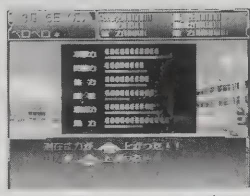
攻撃力重視タイプのキャラを作るには、攻撃力を大きく伸ばしてくれる「相撲部」がいいだろう。しかし、知力や潜在能力が大きく下がるため、かなり能力の偏ったキャラになりがちだ。そこで2学期までの特別練習は、攻撃力が抜群に上がる「鉄砲」を中心に選択。3学期になったら、すべてのパラメータがバランスよくアップする「サッカー部」や「バレー部」に移り、下がってしまった知力を回復させたり、高い攻撃力を生かすために根性や潜在能力を上げておくといいだろう。



▲とにかく「鉄砲」をメインに練習すれば、攻撃力MAXも夢じゃない。

### コンビネーション重視タイプ　COMの頭の良さを上げろ

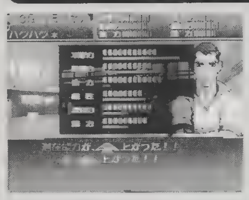
このタイプは、COMにEDITキャラの操作を任せるときにのみ有効。なので、対人戦で使うにはツライという点に注意。COMの頭の良さ（戦法の巧みさ）は知力に比例するので、まず知力が上がりやすい「化学部」に入部し、特別練習では知力が大きく上がる「レポート」を選択しよう。しかし「レポート」は、知力以外のパラメータがほとんど上がらない。そこで、3学期になったら攻撃力の上昇率が高い「野球部」か、バランス良くパラメータが上昇する「バレー部」に転部し、弱点を補おう。



▲COMに戦わせるのなら、実はこのタイプが最強かもしれないぞ。

### バランス重視タイプ　万能型はバレー部がベスト！

バランスタイプは、すべてのパラメータを平均的に上げていく必要があるため、中途半端なキャラになりやすい。そこで、1つのパラメータだけほかのパラメータより2、3レベル高めに上げておけば、バランスの良さを保ちながらも使い勝手のよいキャラになる。1学期は「バレー部」を選択し、特別練習では「スパイク」や「ブロック練習」で攻撃力と防御力をアップ、2学期からは、体力が大きく上がる「ランニング」や、潜在能力と知力が上がる「トス練習」を選んでいくといいだろう。



▲あまり個性はないが、自分で使うなら一番使いやすいキャラだろう。

### ゲージ満タンタイプ　見た目重視はやはり演劇部!!

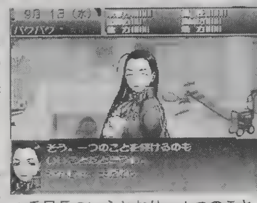
ゲージ満タンタイプは、最強を目指すEDITキャラというよりも、派手な演出と高い攻撃力を持つ「完全燃焼アタック」&「愛と友情のツープラトン」がバシバシ使える、いわゆる趣味のキャラだ。重要なパラメータは、根性ゲージの溜まる速度に影響する根性と、根性ゲージの初期本数に影響してくる潜在能力の2つ。これらのパラメータを上げるために「演劇部」に所属して、特別練習では根性を上げる「演技練習」と、潜在能力を大きく上げる「脚本読み」を選択していこう。比較的簡単に作れるはずだ。



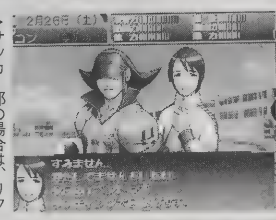
▲これぐらい潜在能力と根性が高ければ、「ツープラトン」連発もOK。

## クラブCHECK 2 一度は見てみよう〝クラブイベント〟

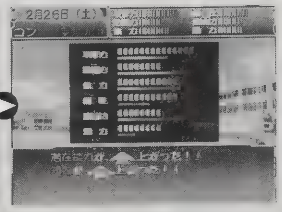
1年間同じクラブに所属すると、2月に特別な〝クラブイベント〟が発生する。このイベントでは、大幅なパラメータアップが期待できるので、学期ごとにクラブを変更するよりも、よい結果が得られる場合もある。クラブ活動での育成方針に自信がない人は、1年間1つのクラブを続けて、このイベントに賭けてみるのもいいだろう。なお、このイベントは、サッカー部ならロベルトとのリフティング勝負、相撲部では岩との取り組み、といったようにクラブごとに特定のものが用意されているぞ。



▲委員長のいうとおり、1つのことを続けるとイイことが待ってるのだ。



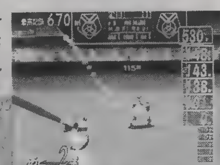
▶サッカー部の場合は、リフティング勝負。勝てば……。

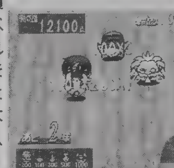


◀特別練習よりも大幅にパラメータがアップするぞ！

## 教えて！ 2つの新ミニゲームのコツを伝授!!

ここでは新たに追加された2つのミニゲームの、高得点を叩き出すコツを伝授する。ちなみに前作のミニゲームもすべてマイナーチェンジされて登場するので、「五輪祭」では慣れているもの、得意なものを選べばいいだろう。ただ、どれもこれといった攻略法はないので、数をこなして慣れていくしかない。とりあえず、運まかせの要素が少ない「将馬のホームラン競争」がオススメだ。流し打ちを狙おう。





◀▲「～ホームラン競争」は球に緩急がつき、「サービス～」と「爆裂～」はパネルが変更された。

### Doki-Waku-Dance

「Doki-Waku-Dance」は、「学園祭」イベントで発生する。ゲーム内容は、パートナーのダンス中に光ったボタンを手本に、同じボタンを、同じ順番で、同じタイミングどおりに押していくという記憶力勝負のもの。難関は、急にスピードが上がり、押すボタンの数が増える中盤以降。だが、実はまったくタイミングが合っていなくても、押すボタンの順番さえ間違っていなければ、愛情ゲージは上がるぞ。ゲージ上げのみを狙う人は試してみよう。



◀タイミング無視でプレイしても、愛情ゲージは十分上がる。覚えとこう。

### 炎のスプリンター

「決戦！　炎のスプリント」は、「太P戦」で発生するミニゲーム。ゲーム内容は、伸縮するスピードゲージにあわせてボタンを押し、100m走のタイムを競うもの。コツは、スピードゲージがいっぱいになる少し前のタイミングでボタンを押していくことだ。そのタイミングさえつかめば、ゲージの伸縮は一定なので、失速することなくゴールできるはずだ。最低でも10秒台を狙おう！





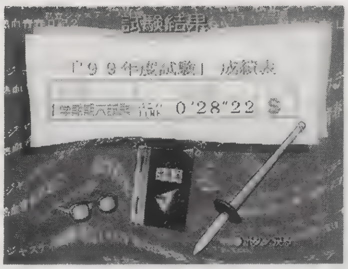
◀▲スタート直後の、初めてゲージを止めるタイミングがカギになる。ゲージに集中だ！

## ポイントQ&A

Q　EDITキャラをCOMにして戦わせているのですが、全然勝てません。どんなふうにキャラを育てていったら勝てますか？

A　上でも紹介していますが、COMの頭の良さ、動きの巧みさは知力のレベルに比例しています。そこで、ほかのパラメータを無視して知力だけをMAXまで上げてみましょう。これで知力の重要性がわかると思います。COMに操作させるなら、まず知力です。

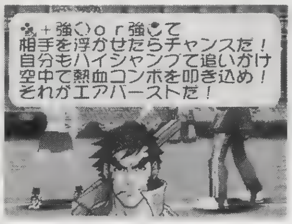
# 実技試験 格段に難しくなった実技試験を徹底攻略！



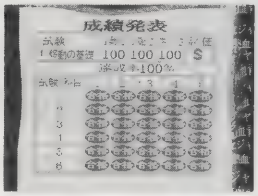

▲このページの戦法をマスターすれば、すべての実技試験でS評価をもらうのも夢ではない！

「熱血青春日記２」の実技試験は、基本操作の反復だった前作の試験と比べ、格段に難しくなっている。ここでは各試験ごとに、正攻法でクリアする方法と、初心者でも必ずできる超カンタンなクリア方法の２つを紹介するぞ！

実技試験が難しすぎてまったく歯が立たないという人は、操作の基礎の基礎から練習できる「試験に出る実技'99」内の「基礎のおさらい」に挑戦してみよう。すべての課題をクリアできれば、実技試験もラクにクリアできるはずだ。




▶対戦格闘未経験の人に、ぜひプレイしてもらいたいのが、この「基礎のおさらい」。



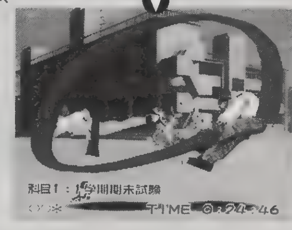

▶「基礎のおさらい」をすべて完璧にクリアできれば、もう一人前だ！

## 一学期期末試験 ガードしながら前進しよう

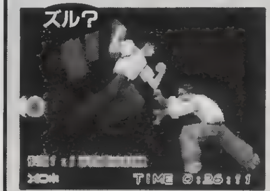
１学期の期末試験は、英男先生の「正波拳」をかいくぐって攻撃を当てるというもの。正攻法でいく場合は、まず２～３発をガードなどで防いでいる間に、ある程度間合いをつめる。そして次の「正波拳」を防いだ瞬間にダッシュで接近して攻撃すればいい。また、試験までに飛び道具系の必殺技を持っていれば、ズルい戦法がオススメ。「正波拳」をガードした瞬間にその技を出せば、接近することなく試験に合格できるぞ。




◀ガードや軸移動を上手に使って慎重に近づいていき……。



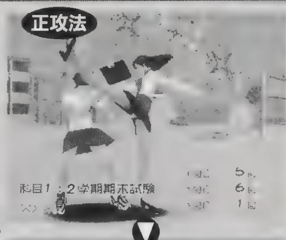

◀このくらいの距離まで近づいてから、ダッシュ＋攻撃だ！



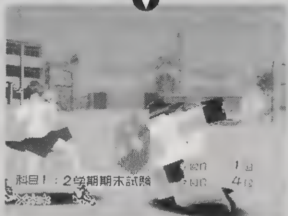

◀飛び道具を持っていれば、マジで超カンタン。

## 二学期期末試験 先生の動きを見きわめよう

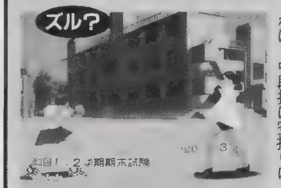
２学期の期末試験は、響子先生の攻撃をガードする課題。中段、下段、各攻撃にあわせたガードが求められる。正攻法でいく場合は、立ち（入力無し）の状態で攻撃を待ち、下段攻撃時のみ、しゃがみガードをするのがいい。先生の頭をジッと見て、頭が低く沈んだらしゃがむ、という意識でいこう。ズルい戦法なら、常に先生と２キャラ分離れた位置でしゃがみガードしていればOK。これなら中段攻撃は当たらないからだ。




◀中段攻撃時は、立ったまま何も操作しなくていい。



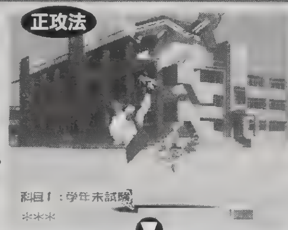

◀先生の頭の高さが低くなったら下段攻撃がくる。しゃがめ！



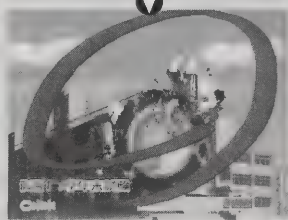

◀この距離でしゃがんでいれば、中段技は空振りに。

## 学年末試験 基本ができていれば簡単！

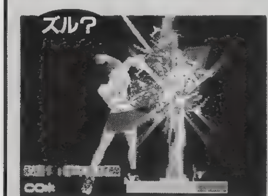
学年末試験は、熱血コンボで隼人先生に規定以上のダメージを与えるという課題。正攻法でいく場合は、熱血コンボの基本である弱攻撃×２→強攻撃→エアバースト始動技→スーパージャンプ→弱攻撃×２→強攻撃までヒットさせれば、まずS評価で合格できるはず。ズルい戦法でいくなら、課題である熱血コンボなど使わず、直接「完全燃焼アタック」で攻撃しよう（L１を押せばいいだけ）。なぜか(?)合格できちゃうぞ。




◀熱血コンボのエアバースト始動技からスーパージャンプ！



◀そして、空中コンボを入れて必殺技でシメれば完璧！

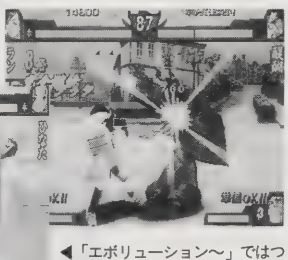



◀熱血コンボではなくても、規定以上のダメージでOK。

## 青春日記だけじゃない!! より洗練された格闘パートも要チェックだ!!

個性的な新キャラの２人と「熱血青春日記２」の影に隠れがちな格闘パートだが、前作の「エボリューションディスク」をもとにゲームバランスが再調整されている。「熱血コンボ」の制限やハメ技の存在をはじめとする、「エボリューション～」での不満点を一掃。さらに、受け身をとる方向を指定できるようになったことで、今まで以上に駆け引きの幅を広げてくれる新「熱血受け身」の採用など、システム面でも着実な進化をとげている。まさに完全版『ジャスティス』といえるのだ。

▶シリーズ中、最高のバランスを誇る「熱血青春日記２」の格闘パート。まずは一度プレイしよう。





◀「エボリューション～」ではつながらなかった熱血コンボも、今回はキッチリ連続技になるぞ！

### 新技の追加でさらに熱い対戦が楽しめるのだ！

新キャラの登場に負けてられない、とばかりに６人の旧キャラにも新技が追加されている。なかでも、バツの「全開ガッツアッパー」と、右の写真で紹介している恭介の「スーパー雷神アッパー」は、ヒット後に相手が空高く舞い上がるため、そのまま空中コンボにつなげることができるようになった。より豪快な対戦が楽しめるぞ。

#### 新追加技コマンド表

| キャラ名 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| バツ | 全開ガッツアッパー | ↓↙←↓↙←+P |
| 恭介 | スーパー雷神アッパー | ↓↙←↓↙←+P |
| 将馬 | 超殺人スライディング | ↓↘→↓↘→+K |
| ロベルト | 空中爆裂Vゴール | 空中で↓↘→↓↘→+K |
| ボーマン | 空中ヘブンズクロス | 空中で↓↙←↓↙←+P |
| 隼人 | 熱血気合キック | ↓↘→↓↘→+K |



◀熱血コンボからスーパー雷神アッパーにつなぎ、浮いた相手へスーパージャンプ！



◀さらに空中コンボから必殺技へ！　これまでにない壮快感が味わえるぞ!!

※左の表組内の「P」はパンチ、「K」はキックのボタンを表します。



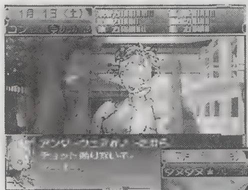
**ポイントQ&A**

Q　購買部で買える「熱血カード」をいくら買ってもコンプリートできないのですが……？

A　それは、「ポケジャス」をクリアすると手に入るレアカードです。「熱血青春日記２」でグッドエンディングを迎えたあと、「ポケジャス」をプレイ。そして、「ポケジャス」をクリアしたデータをロードすれば………あとは自分で試してみてくださいね。

## イベント　各種イベントの効果を徹底分析！

ゲーム中のキャラたちと学園生活が送れる、「熱血青春日記２」最大の魅力といえるイベント。ここでは「移動イベント」「突発イベント」「強制イベント」の３種類に分け、各イベントの能力アップ効果を紹介していくぞ！　これを参考にして楽しい学園生活を送りつつ、パラメータアップに励んでほしい。





▲▶豊富に用意された新イベントが、学園生活を大きく盛り上げてくれる。良い結果になったイベントは、選んだ選択肢を必ず覚えておこう。

### 3つあるイベントの特徴を把握しよう！

**移動イベント**

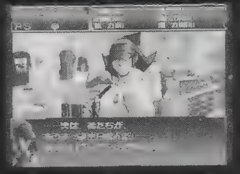
「移動イベント」とは、学園内の好きな場所へ行くことができる月イチのイベント。移動先で選んだ選択肢よって、主に相手キャラの好感度がアップする。まず、この移動イベントで、多くのキャラの好感度を上げていくことがイベント行動の基本だ。



◀まずは、キャラと仲良くなることから始めよう。

**突発イベント**

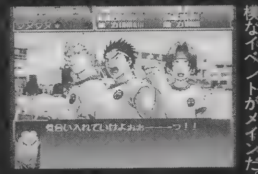
「突発イベント」とは、言葉どおり突然起こるランダムイベント。好感度を一定レベルまで上げると、そのキャラの突発イベントが発生する確率が高くなる。好感度の大幅アップやアイテム入手の可能性が高いイベントで、起こるとウレシイものだ。



◀家族の誕生日プレゼント選びを頼まれることも。

**強制イベント**

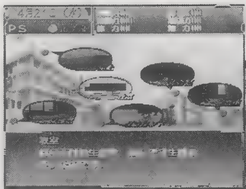
「強制イベント」は、学校のスケジュールに組み込まれている「五輪祭」や「学園祭」といった、年中行事イベントが中心。ミニゲームや選んだ選択肢によって、好感度＆パラメータのアップや、アイテム入手が可能。全体的なパワーアップが望めるぞ。



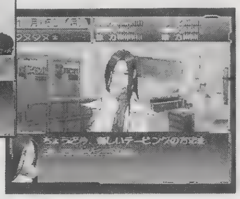
◀「大P戦」などの大規模なイベントがメインだ。

### 移動イベント◉まずはお友だちから……

ここでは、移動イベントのポイントを紹介。なお、どこで誰に会えるかは、月ごとに決まっている。何月に、どこで、誰が出てきたか、メモをとっておくようにするといいぞ。



▲校内のいくつかの場所から、移動先を選択できる。



◀キャラによっては、登場する場所がある程度決まってくるぞ。

#### イベントCHECK 1　出会ったキャラの好感度がアップ！

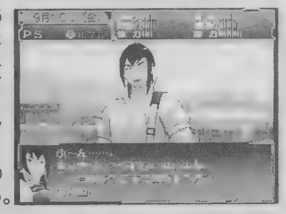
登場キャラの好感度は、移動先のイベントで選んだ選択肢によって、増減していく。基本的に相手の喜びそうな選択肢を選べば大丈夫だが、キャラによっては逆効果になってしまうこともある。相手キャラの性格や状況を考えて、臨機応変に対応を変えていくことが重要になるぞ。なお、一度選んだ選択肢とその結果は覚えておくこと。



◀バイクの話で盛り上がり、家まで送ってくれることも。

#### イベントCHECK 2　突発イベントの発生率がアップ！

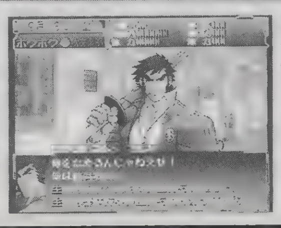
「突発イベント」は、ある程度好感度が高くなると発生するイベント。これを発生させるには、移動イベントで好感度をアップさせておく必要がある。後半に「突発イベント」をたくさん発生させれば、パラメータアップのチャンスも増えるというわけだ。そのためにも前半は、できるだけ複数のキャラの好感度を上げるよう努力しよう。



◀移動イベントが突発イベントへのきっかけになることも。

#### イベントCHECK 3　パラメータがアップするものも！

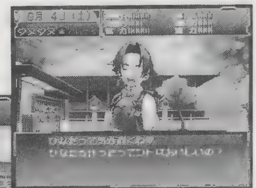
基本的に好感度が上がるものが多い移動イベントだが、パラメータが上昇するイベントも用意されている。パラメータの上昇度はどれもわずかだが、いつ、どこに行けば、そのイベントが起こるのかをキチンと覚えておけば、次のＥＤＩＴキャラを作る際に利用できる。最強のキャラを作るなら、決して見逃してはダメだぞ。

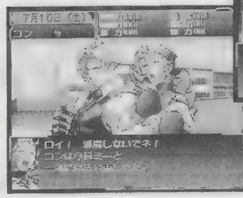


◀発生したら、必ずその月と場所を覚えておこう。

### 突発イベント◉より親密な関係に……

「突発イベント」は、ある程度好感度が高いキャラがいる場合、突然発生するそのキャラ固有のイベント。「移動イベント」と違う点は、相手の方から声をかけてくれること。また、相手もこちらに好意を持っているため、好感度が上がりやすく、アイテムがもらえるチャンスも多い。



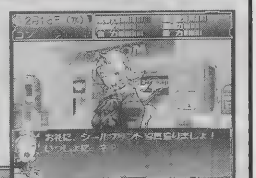


▲マズくても「おいしい」というくらいの優しさが必要だぞ。

◀好感度が高いキャラが複数いると、ぶつかってしまうことも。

#### イベントCHECK 4　登場キャラの好感度が大幅にアップ!!

突発イベントは、好感度の高いキャラがこちらに対して行動してくる、いわば逆移動イベントだ。お互いに好意を持っているのだから、当然移動イベント以上に好感度はアップするし、大幅なパラメータアップが見込めるアイテムをもらえることもある。突発イベント発生時は、最初に必ずバックの画面が真っ黒になるので、そうなったら必ずそこでセーブ。良い結果にならなかったら、ベストな選択肢を選ぶことができるまでロードを繰り返そう。とにかく多くのキャラの好感度を上げていけば、それだけ多くの突発イベントを迎えられ、その内容も好感度の高さにつれ、オイシイものになるわけだ。



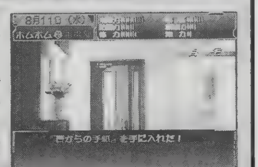


▲好感度の高いキャラが多くいると、連続して発生したりもする。

◀仲良くなってくると、悩みごとを相談されることもあるぞ。

#### イベントCHECK 5　アイテムゲットで各パラメータが大幅アップ！

上でも少し触れたが、パラメータを大幅にアップしてくれるアイテムのほとんどは、突発イベントで入手することができる。とにかく強いキャラを作りたいのなら、多くのキャラの好感度を、アイテムがもらえるぐらいの高いレベルまで上げていくことを目指さなければならない。また、キャラによってもらえるアイテムや上昇するパラメータは異なるので、自分の欲しいアイテムがもらえるキャラの好感度だけを上げ続けるのもいいだろう。アイテムでのパワーアップは、最強キャラを作るためには絶対に必須。アイテムをもらえたら、次回のために、必ず選んだ選択肢を覚えておこう。





▲誕生日には、一番好感度の高いキャラがプレゼントをくれるぞ。

◀プレゼントは、パラメータを大幅にアップしてくれるのだ！





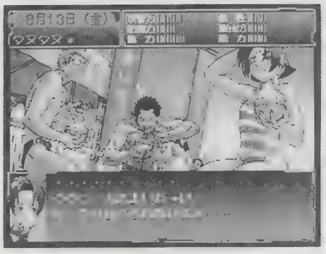
**ポイントQ&A**

Q　「ポケジャス」をダウンロードするには、どうすればいいのでしょうか？

A　まず、「熱血青春日記２」をグッドエンディング（１人のキャラとラブラブ）でクリアしましょう。その後、購買部に行くと「ポケジャス」が売っているので購入。そして、「ポケジャス」のダウンロードを選択すればＯＫです。

## 強制イベント◉全年間行事のポイントを完全チェック！

ここでは「強制イベント」である、全年間行事を大紹介!! どのイベントも、「熱血青春日記２」にとって文字通り一大イベントなるものばかりだが、クラブ活動ではないので、パラメータをアップさせるイベントよりも、キャラの好感度を上げるイベントが多い。ただし、好感度を上げることによってアイテムが手に入り、結果的にパラメータがアップするということもあるので、きちんとイベントをこなしていくようにしよう。また、ここでは紹介していないが、３回ある「筆記試験」でも満点に近い点を狙うべき。これに関しては取扱説明書をじっくり読んで『熱血青春日記２』のことをじっくり勉強したり、「基礎のおさらい」で操作を覚えていけば楽勝だ。



▲楽しいイベントがめじろ押し！ の年間行事。すべてのイベントでベストな結果を出そう。

### 4月8日 入学式

**入学早々のひと騒動&クラブ決定**

「入学式」は、入学した高校によって個別のイベントが用意されている。たとえば、太陽学園では、入学式中のおしゃべりを委員長に注意され、五輪高校では校長室のガラスを割ってしまい……と、いいことなしの入学式になってしまう。そして、どの高校に入学しても、最後はランにスクープされてしまうぞ。クラブ選択の際には、初期パラメータもよく見て決めよう。

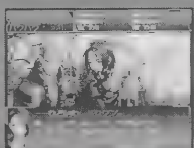


▶おしゃべりを注意する委員長。入学したばかりなのに委員長？

### 4月26日 遠足

**遊園地で楽しいひとときを過ごすには？**

遠足先である遊園地には他校の生徒たちも来ていて、まず、ランが登場。ランの取材に協力する場合は「ジェットコースター」を選択するのがベスト。これを断って「観覧車」を選択すればバツたちに、「ゲームコーナー」なら将馬たちに、「ジェットコースター」ならエッジたちに、「お化け屋敷」ならロイたちに、「散歩」なら雹に会うことができるぞ。

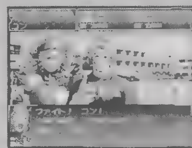


▶むりやりジェットコースターに乗せられて半泣きのアキラ。

### 6月12日 太P戦

**走れ！ 大会のヒーローになれ!!**

太陽学園とパシフィックハイスクール（PH）の合同運動会である「太P戦」が開催！ 両校の得点は均衡していて、勝負は最後の種目、100m走に持ち越されることに。太陽学園かPHに入学していればそれぞれの代表として、他校の場合は、どちらかの高校の助っ人として、ミニゲームの「決戦！炎のスプリント」をプレイすることになる。10秒台を出せれば大抵勝てるぞ。



▶仲間の激励に応えることができるかな？ 勝てれば……。

### 7月31日 プール

**大好きなあの娘の好感度を上げよう！**

「プールイベント」では、誰を誘うかでイベント内容が変化する。プールのペアチケットをもらったので、誰を誘おうか迷った末ティファニーと行くことに。期待に違わない、大胆な水着に悩殺されているうちに、派手好きのティファニーは、ウォータースライダーに目をつけ、大はしゃぎでさっそく挑戦！ しかし、水面には、ついさっき見たばかりの水着が……。

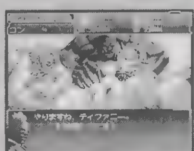


▶ティファニーの水着が脱げるハプニング。目の保養になります。

### 8月13・14日 臨海合宿

**イベントがてんこ盛りで大騒ぎ！**

旅館に着くと、さっそく遠泳大会開始。ここで「死ぬ気で泳ぐ」の選択肢を選ぶと、足がつるが結局は１位になる。「流のペースに」は流にホメられる。「のんびり泳ぐ」だとビリになり、夕飯抜きになる。その後の自由時間は、「ひなた」を選ぶと、かき氷早食い大会、「夏」だと旗取りゲーム、「ティファニー」だと山崩しをして遊ぶことになるぞ。



▶ティファニーの策略にはまるボーマン。いい人なのに……。

### 8月28日 夏祭り

**あの娘と夏の終わりの思い出を**

「夏祭り」も一緒に行くキャラによって内容が変化する。ここでも誰を誘おうか悩んだ末、夏と一緒に行くことに。約束の時間を過ぎてもなかなか来ない夏にしびれを切らしていると、浴衣姿の夏が現れる。ここで「浴衣をほめる」を選ぶと夏が喜び、「モデルみたい」を選ぶと夏が顔を赤らめて照れる。そして屋台を回ったあと、高台に登って花火を眺めることに……。



▶背の高い夏だけど、浴衣姿もとってもグーですよね。

### 9月25日 学園祭

**パラメータアップの大チャンス！**

学校内を３カ所まわったあと、ダンス大会に出場する。模擬店ではロベルト、夏、流が、喫茶店ではひなた、ボーマン、アキラが食べ物を売っている。グラウンドではティファニーと醍醐が応援合戦、屋上では岩、バツ、将馬が腕相撲大会を、そして生徒会室では、ランが雹の取材をしている。ここではどの選択肢でも、パラメータがアップするカードがもらえるぞ。



▶普段は目立たないクラブキャラたちも、学園祭では大活躍！

### 11月27日 五輪祭

**得意のミニゲームで大活躍を狙え！**

「五輪祭」は、五輪高校だけの運動会ではなく、ほかの高校との合同開催となっている。ここでは、ランに出場する種目を質問され、「将馬のホームラン競争」「夏のサービスエース」「ロベルトのPK戦」のなかで、答えた種目に出場することになる。また、出場前に誰のために勝利を捧げるのかを選び、優勝することができれば、そのキャラの好感度が上がるようだ。



▶プレッシャーをかけてくるロベルト。なんのこれしき

### 12月24日 クリスマスイブ

**好感度アップはやっぱりこの夜に…**

「クリスマスイブ」は、ロイに招待されたクリスマスパーティに出席することに。もちろん、みんなも招待されていて、盛大なパーティーになっている。ここでは、誰と一緒に中庭にあるクリスマスツリーを見るかを選択する。中庭へ行ってから、「一緒にいると楽しいから」を選ぶと相手は顔を赤らめ、「ツリーを見せたかった」を選ぶと単純に喜んでくれるぞ。

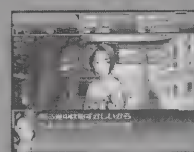


▶ティファニーのイブニングドレス姿もなかなかステキです。

### 1月1日 初詣

**根性神社か恋愛神社…どっちを選ぶ？**

まず「根性神社」と「恋愛神社」、どちらに行くかを選択することになる。根性神社では「全体的」にか「部分的」にパラメータを大幅アップさせることができる。恋愛神社を選んだ場合は次に、誰に会えそうかを選択する。その相手の好感度が高ければ高いほど、その道中で出会える確率は高いようだ。会えないときは、かなりムダなイベントとなるので注意。

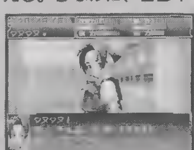


▶晴れ着にヘルメットの方が、よっぽど恥ずかしいと思うけど

### 2月14日 バレンタインデー

**ウレしハズかしあげちゃうデー**

「バレンタインデー」の朝、誰からのチョコレートが欲しいかを選択したあと、学校へ行く。ここでは、一定以上好感度が高いキャラからは義理チョコが、かなり高いキャラからは本命チョコがもらえる。ちなみに、EDITキャラが女子の場合、男子キャラだけでなく、同性にもチョコレートをあげることができるぞ。ということは、同性同士のラブラブもあり!?

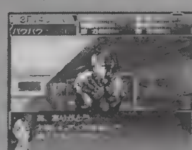


▶ひなたから本命チョコがもらえました。でも、味の方は……。

### 3月14日 ホワイトデー

**意中のあの娘にお返しデー**

朝、「バレンタインデー」のお返しをする相手を選択。ただし、本命チョコをくれたキャラにしかお返しはできない。お返しを渡したあとは、２人で遊園地に行き、夕焼けを眺めることになる。ちなみに、この「ホワイトデー」までたどり着ければ、まずグッドエンディングを見ることができるだろう。もちろん、EDITキャラが女性の場合は、立場は逆になるぞ。

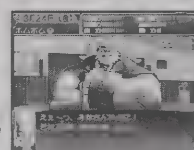


▶こんなに喜んでもらえると、お返ししたかいがあるよね。

### 3月24日 終業式

**１年の最後は補習か、それとも……？**

楽しかった１年間の学園生活も、この「終業式」で最後。キミの作ったEDITキャラは、目指したとおりの強さに育ってくれただろうか？ たとえ期待ハズレでも、もう１度この学園に入学すればいいだけのこと。それよりも、この終業式が終わったあと、誰かと待ち合わせの約束はしているかな？ それは、キミの学園生活の真価が問われる瞬間なのだ！



▶学園長の長いお話が終わったあと、キミを待っているものとは？

**ポイントQ&A**

Q　購買部の商品が追加されるタイミングはいつですか？
A　基本的に、ＩＰモードや「熱血青春日記２」をクリアしたあとに新商品が入荷されるようです。とにかく、エンディングを迎えたら、１度購買部をのぞいてみるのがイイでしょう。

(C)1999 MICROCABIN CORP

# マリオネットカンパニー

今回はなんと！　エンディングまでのイベント完全リストを紹介!!
表を参照して「思ひ出アルバム」完全制覇に役立ててほしい。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回のイベント表で特に注意してほしいのが、条件の欄。単体のイベントは条件を見れば発生させられるが、連続系イベントは、その前のイベントを発生させていなければ見られないからだ。ちょっと見にくいかもしれないが、表内のイベントの番号と発生期間をしっかりチェックしてプレイしてほしい。　（おたんちーん！のゴー）

| 発売中 AVG | ▶¥6,800　▶マイクロキャビン |
|---|---|
| | ▶MC(1ブロック) |

## イベントパーフェクトガイド＆エンディング条件大公開!!



アルバムをすべて埋めるには何度かクリアしなければならない。そこで、今回はイベントの完全リストを紹介するぞ。なお、表内の記号は、K　キズナ値、少（0～14)、低(15～44)、中(45～79)、高(80～)、昼（起床～17　59)、夕方（18：00～19：59)、夜(20：00～寝る)、ＥＶ　イベント、ＡＲ　アルバイト、ＣＭ：会話（）内はキズナ値、となっている。

### タイプの違ったCGを見よう

マリオネットの外見が変化するパーツは、髪の色（茶色、青色、金色)、胸の大きさ(Ａカップ、Ｂカップ、Ｄカップ)、コスチューム（普段着、サマードレス、メイド服）の3つ。



これらの組み合わせによって、同じイベントでも違ったグラフィックを見られるのだ。すべてのイベントのパターンを見るにはちょっとたいへんだけど、ガンバってほしい！

### 連続系イベントに注意!!

連続系イベントとは、１つのイベントが発生条件となって、そのあとのイベントが連続で発生するもの。中には選択肢によって途中で分岐しているものもあるので、イベント発生前では必ずセーブしておくこと。また、アルバイトはほとんどのイベントの発生条件にかかってくるので、すべてチャレンジして成功（「お使い／買い物」のみ、失敗すること）しておこう。



| No | イベント名 | 期間 | 時間と場所 | 条件 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | トイレでびっくり | 10／1～10／26 | 平日　夕方　トイレ | CM[食べ物(少)]、K：少 | なし |
| 2 | トイレで２度びっくり | 10／1～11／2 | 平日・夕方・トイレ | ＥＶ1、CM[トイレ]、K：少 | なし |
| 3 | これなぁに？ | 10／6～10／28 | 休日　昼　自室 | CM[美(少)]、K：少 | なし |
| 4 | 記念写真１ | 10／6～10／28 | 休日・昼・光沙駅前 | K：低以上、はじめてマリオネット同伴で光沙訪問 | アイテム「スピード写真」入手、K：上昇 |
| 5 | 緑のシュプール | 10／6～10／28 | 休日　昼　スキー場 | AR[インストラクター]成功、マリオネット同伴 | K：上昇 |
| 6 | ガスコンロでドリフ状態 | 10／6～11／25 | 休日・昼・キッチン | AR[お使い／買い物]失敗、K：低 | K：上昇 |
| 7 | はじめてのペアルック | 10／6～11／25 | 休日　昼　居間 | CM[マスターの名前(低)]、[ペアルック]、K：低 | K：「いや？」はい→下降／いいえ→上昇 |
| 8 | 鳥の楽園 | 10／6～11／25 | 休日・昼・森林公園 | AR[野鳥棲息数調査]成功、マリオネット同伴 | K：上昇 |
| 9 | ゴミ収集場での井戸端会議 | 10／6～12／9 | 休日　昼　公民館 | K：低以上、マリオネット同伴、朝～午後12時まで | K：上昇 |
| 10 | マリオネットからの手紙１ | 10／8～10／31 | 平日・昼・自宅前 | ゆうき邸・自宅以外をマリオネット同伴で訪問、CM[例えば…] | アイテム「お礼の手紙」入手、K：上昇 |
| 11 | マリオネットからの手紙２ | 10／9～10／31 | 平日　昼　自宅前 | ＥＶ10、初めての場所を訪問 | アイテム「感謝の手紙」入手、K：上昇 |
| 12 | 遊園地でデート～虹を見たかい | 10／13～11／11 | 休日・昼・遊園地 | CM[友情(中)]、マリオネット同伴 | K：「デートですか？」はい→上昇／いいえ→下降 |
| 13 | 出会い | 10／15～11／22 | 平日・夕方　富士見駅 | K：低以上、直接帰宅、マリオネット稼働している | なし |
| 14 | 新聞屋さんいらっしゃい | 10／15～12／14 | 平日　夕方・玄関 | CM[食べ物(中)]で「甘いもの」を選択 | アイテム「コンサート招待券」入手、K：「誘う？」はい→上昇／いいえ→下降 |
| 15 | 星座 | 10／20～11／25 | 休日　昼～夕方　図書館 | K：低以上、マリオネット同伴 | K：上昇 |
| 16 | 路傍の花 | 10／20～12／2 | 休日　昼・自宅周辺道路 | AR[絵本朗読]成功、マリオネット同伴、K：低以上 | K：「見ますか？」はい→上昇／いいえ→下降 |
| 17 | 思い出のぶらんこ | 10／20～12／2 | 休日　昼　光沙公園前 | K：低以上、マリオネット同伴、50％の確率で発生 | K：「寄る？」はい→上昇／いいえ→下降 |
| 18 | 迷子 | 10／20～12／9 | 休日　昼・遊園地 | K：低以上、AR[託児サービス]成功、マリオネット同伴 | K：「一緒にいる」→上昇／「放置する」「立ち去る」→下降 |
| 19 | 悪い噂 | 10／22～11／22 | 平日　夕方　富士見駅 | K：低以上、ＥＶ13で「声をかける」選択、直接帰宅 | なし |
| 20 | 出迎え(裸エプロン編) | 10／22～3／29 | 平日　夕方　玄関 | K：高、出迎え(抱きつく編)20回以上 | １回目めのみK：上昇 |
| 21 | おかえりのチュウ | 10／22～3／29 | 平日　夕方　玄関 | K：高、ＥＶ20が２回発生 | K：「キスする」はい→上昇(１回目のみ)／いいえ→下降 |
| 22 | 入浴指導 | 10／26～3／26 | 毎月26日　夕方　風呂 | K：低以上 | K：上昇、ゲーム中１回のみ発生 |
| 23 | そっとつないだ手のぬくもり | 10／27～11／25 | 休日　昼　海岸 | CM[体(低)]、マリオネット同伴 | K：「手をつなぐ」→上昇／「手をつながない」→下降 |
| 24 | これなあに？ | 10／29～11／30 | 平日・夕方・キッチン | CM[食べ物(低)]で「辛いもの」を選択、K：低以上 | K：上昇 |
| 25 | 遊びにいこっ！(ライブ編) | 10／27～12／2 | 休日　昼　居間 | ＥＶ14で「コンサートに誘う」選択 | K：上昇 |
| 26 | 日没を一緒に見る | 10／27～12／2 | 休日・夕方・スキー場 | CM[成長(低)]、マリオネット同伴 | K：上昇 |
| 27 | 少女小説にあこがれ | 10／27～12／9 | 休日　昼～夕方・図書館 | CM[ゆうき(低)]、マリオネット同伴 | K：上昇 |
| 28 | 空のお散歩 | 10／27～12／9 | 休日　昼・スキー場 | ＥＶ8、AR[チラシ配り]成功、マリオネット同伴 | なし |
| 29 | 噂の真相 | 10／29～11／22 | 平日　夕方　富士見駅 | ＥＶ19、K：低以上、直接帰宅 | なし |
| 30 | わざとじゃないよ | 10／29～11／30 | 平日・夕方～　風呂 | ＥＶ22、CM[体(少)]、K：少 | K：上昇 |
| 31 | うれしはずかし交換日記 | 10／29～12／7 | 平日　夕方　自室 | CM[人生(低)]、K：低以上 | K：「慰める」はい→上昇／いいえ→下降 |
| 32 | 尾行１ | 10／29～12／7 | 平日・夕方　自宅周辺道路 | ＥＶ29、直接帰宅 | なし |
| 33 | 海辺のお散歩 | 11／3～11／25 | 休日　昼　海岸 | CM[天気(低)]、マリオネット同伴 | K：上昇 |
| 34 | 星を見る人 | 11／3～12／16 | 休日・夕方～　星空広場 | ＥＶ15、マリオネット同伴 | K：上昇 |
| 35 | 金色の水族館 | 11／3～12／16 | 休日　昼　水族館 | AR[水族館]成功、K：低以上、マリオネット同伴 | K：上昇 |
| 36 | 髪の色 | 11／5～12／28 | 平日・夕方～・居間 | CM[美(低)]で「見た目」選択、ヘアカラー交換後、K：低 | K：「へん？」はい→下降／いいえ→上昇 |
| 37 | トライアングルラブ | 11／5～12／7 | 平日　夕方　自宅前 | ＥＶ32、直接帰宅、マリオネット稼動している | なし |
| 38 | 浴衣も似合う彼女～夜店見物 | 11／10～12／2 | 休日・夕方・居間 | ＥＶ37、マリオネット稼動している | K：上昇、「指輪かう？」買う→上昇／買わない→下降 |
| 39 | パレード | 11／10～12／9 | 休日　昼　光沙駅前 | K：低以上、光沙を１回以上訪問、マリオネット同伴 | K：上昇 |
| 40 | ピクニック | 11／10～12／9 | 休日・昼・森林公園 | K：低以上、「感覚基板ふたば」以上を装備、マリオネット同伴 | K：上昇、「感覚基板よしみ」以上か否かで内容が変化 |
| 41 | アクセサリー購入 | 11／12～12／14 | 平日　夕方　こねこ | ＥＶ38で「買わない」選択 | アイテム「アクセサリー」入手、K：上昇 |
| 42 | アクセサリーのプレゼント | 11／12～12／21 | 平日・夕方～　ラボ | ＥＶ41でアクセサリー購入、K：中以上 | K：上昇 |
| 43 | 嫉妬１・２ | 11／12～2／15 | 平日　夕方　玄関 | ＥＶ37、20：00以前に帰宅 | 計２回発生 |
| 44 | 邪推１・２ | 11／12～2／15 | 平日　夜・玄関 | ＥＶ37、22：00以降に帰宅 | 計２回発生 |
| 45 | 星に願いを | 11／17～12／16 | 休日　夜　星空広場 | AR[手話ボランティア]成功、ＥＶ34、マリオネット同伴 | K：上昇 |
| 46 | 町内会の旅行 | 11／17～1／13 | 休日　昼・遊園地 | ＥＶ9、マリオネット同伴 | K：上昇 |
| 47 | 思い出のオルゴール | 11／19～12／14 | 平日　夕方～　居間 | CM[機械(低)]、K：低以上 | K：上昇 |
| 48 | あの人… | 11／23～12／23 | 休日　夕方～・自室 | CM[言葉(低)]、K：低以上 | K：「似てる？」はい→上昇／いいえ→下降 |
| 49 | お母ちゃんから電話 | 11／23～12／23 | 休日　夕方～　自室 | ＥＶ47 | なし |
| 50 | 星に願いを２ | 11／23～12／23 | 休日　夕方～・星空広場 | ＥＶ37、ＥＶ45、マリオネット同伴 | なし |
| 51 | 海辺の散歩／風のささやき編(笑) | 12／1～12／31 | 休日　昼　海岸 | CM[空気(低)]、マリオネット同伴 | K：上昇 |
| 52 | 水着を忘れたマーメイド(笑) | 12／1～12／31 | 休日　昼・海岸 | CM[服装(低)]、マリオネット同伴 | K：上昇 |
| 53 | 手をつなぐ | 12／1～12／31 | 休日　昼　遊園地 | CM[時間(低)]で「無駄→いいえ」か「入っていますか→はい」を選択 | K：上昇 |
| 54 | ペアの歯ブラシ | 12／1～1／13 | 休日　夕方・風呂 | CM[好き(中)]、K：中 | K：上昇 |
| 55 | 鳥のように | 12／1～1／13 | 休日　昼　スキー場 | ＥＶ8、「主格電脳ラカン」以上を装備、マリオネット同伴 | K：上昇 |
| 56 | ラブレター１ | 12／1～1／20 | 休日　夕方・自室 | ＥＶ48、CM[自分の名前(中)] | K：上昇 |
| 57 | 手相を見てさしあげましょう | 12／3～1／25 | 平日　夕方　居間 | CM[言葉(中)]、K：中以上 | K：「心当たりは？」はい→上昇／いいえ→下降 |
| 58 | 物体Ｘ | 12／1～1／3 | 休日・昼・キッチン | CM[食べ物(低)]で「ゲテモノ」３回選択、K：低 | K：上昇 |
| 59 | 恋が終わってしまったの | 12／1～1／6 | 休日　昼・水族館 | CM[ココロ(低)]、ＥＶ35、マリオネット同伴 | K：上昇 |
| 60 | スタミナばっちり | 12／1～2／24 | 休日・昼・キッチン | CM[食べ物(中)]で「自炊」３回以上選択、K：中 | K：上昇 |
| 61 | 黒コゲ | 12／1～2／24 | 休日　昼　キッチン | CM[食べ物(中)]で「人の手料理」３回以上選択、K：中 | K：上昇 |
| 62 | 白い牢獄 | 12／3～12／21 | 平日　夕方・病院 | ＥＶ13で「声をかけない」選択、19：30まで | なし |
| 63 | 宣戦布告 | 12／8～12／23 | 休日　夕方　富士見駅 | ＥＶ37、マリオネット同伴 | なし |
| 64 | 知らないヒト | 12／8～1／13 | 休日・夕方～　居間 | ＥＶ48 | K：「出かける」いいえ→上昇、「逃げる」いいえ→下降／はい→美子ＥＤへ |
| 65 | 思い出のすべりだい | 12／8～1／15 | 休日　昼　光沙公園前 | K：低以上、マリオネット同伴、50％の確率で発生 | K：「寄る？」はい→上昇／いいえ→下降 |
| 66 | ラブレター２ | 12／8～1／20 | 休日・昼・自室 | ＥＶ56、CM[機械(中)] | K：「手紙を書く」「ラブレター」→上昇／「何もしない」→下降 |
| 67 | 森林公園でチャーミーグリーン(笑) | 12／8～1／27 | 休日　昼　森林公園 | CM[自分の過去と未来(中)]、マリオネット同伴 | K：上昇 |
| 68 | 真穂２回目 | 12／10～12／28 | 平日　夕方・病院 | ＥＶ62で「いいえ」選択、19：30以前 | なし |
| 69 | 占い | 12／10～2／15 | 平日　夕方　居間 | CM[ココロ(中)]、ＥＶ37、K：中以上 | K：「心あたりは？」はい→上昇／いいえ→下降 |

# エンディング条件公開

## ◉パラメータ、イベントの選択で変化

ゲームは４月１日を迎えた時点で終了し、主人公とマリオネットのそれぞれのエンディングが発生（サブキャラのエンディング条件を満たしていると発生しない）する。なお、各キャラのエンディングの詳しい条件は、右で紹介しているぞ。




### 主人公とマリオネット

主人公とマリオネットのエンディングは、それぞれパラメータ値によって３段階に変化する。主人公は「工学レベル（０～19／20～79／80～）」の値に応じて３種類。マリオネットは「キズナ値（０～19／20～79／80～100）に応じて３種類ある。他のパラメータはエンディングに影響しない。



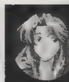
### 今野園子

園子イベント発生条件となるＥＶ13で、園子に「声をかける」を選択するとあとは連続的にイベントが発生する。園子関連イベントを７つ以上こなせばＥＶ119が発生し、ここで「告白する」を選択すると、園子エンディングの準備完了。「告白しない」を選択すると、そこで園子ルートは終了。



### 火狩真穂

まず、園子イベントのＥＶ13で「声をかけない」を選択する。真穂イベントは、すべて平日の19　30までに病院に行けば発生。ＥＶ72では、18　59までに病院に行けなかった時点で真穂ルートが終了してしまうので注意すること。なお、こねこでアイテムを買っておくとＥＶ137の内容が変化する。



### 青嶋英子

エンディングの中でもある意味バットエンディング的な内容の英子ルート。実は英子のエンディングは、かなり簡単に見られる。エンディングの条件はＥＶ64で「逃げる」を選択するか、ＥＶ79で「かけおち」を選択するだけ。なお、これらを選択した時点でエンディングとなり、ゲームは終了。

## ◉条件の難しいイベントは？

ストーリーに大きく関わってくるイベントのほとんどは、発生期間や会話の選択、アイテムの入手などが発生条件となっている。ここでは、ちょっと落とし穴的な３つのイベントを紹介。アルバム完全制覇のために、しっかりチェックしよう！

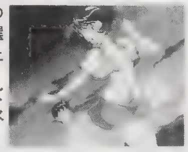
### 発生までに時間がないイベント

10月のイベントで最も難しいのが、ＥＶ５の「緑のシュプール」。期間が10月６日から10月28日と短い上に、条件としてアルバイトの「インストラクター」を成功させていなければならないからだ。しかも、「インストラクター」を選択するには、必須パーツである「衝撃耐性スキン」（エレメントはバイオフォーム密＋衝撃吸収剤）を作成し、マリオネットに装備させなくてはならない。



### 選択肢の落とし穴

会話の選択によって、マリオネットのキズナ値が変化する。この会話の選択肢は、どちらが正解かがわかりやすいものが多い。しかし、ＥＶ33ではマリオネットと一緒に海岸を歩いたあとの「もうちょっと、ここにいてもいいですか？」の会話に対して「帰る」を選択するとキズナ値が１つ上がって見れるＣＧがある。ちなみに、「はい」だとキズナ値は２つ上がるが、イベントのＣＧは見られない。



### おしゃれなマリオネットを見るには？

ＥＶ133の「はじめてのハイヒール」は、ＡＲの処分場警備の成功が最初の発生条件となっている連続系のイベント。最初のアルバイトからＥＶ102、ＥＶ117、ＥＶ130、ＥＶ133へとつながっている。ＥＶ117で「赤いハイヒール」をマリオネットにプレゼントし、ＥＶ130で一緒に出かける約束をすると発生する。ただし、ＥＶ133では3つの脚部パーツが破損するので、予備のパーツを必ず作っておこう。



| No | イベント名 | 期間 | 時間と場所 | 条件 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 70 | お背中お流しします | 12／17～２／１ | 平日　夕方～　風呂 | ＥＶ22、CM[マリオネットとは(中)]、Ｋ：中 | Ｋ：上昇 |
| 71 | 私を海に連れてって | 12／17～２／８ | 平日・夕方・病院 | ＥＶ68、19：30以前に病院着 | なし |
| 72 | 真穂と海に来た | 12／18～２／９ | 平日　夕方　病院 | ＥＶ71で「連れていく」選択、18：59以前に病院着 | ＥＶ71の次の平日に発生 |
| 73 | 治っていく真穂・１～10 | 12／18～３／29 | 平日・昼～夕方・病院 | ＥＶ72、19：30までに病院着 | １～10回目まで会話内容が変化、10回目で真穂ＥＤフラグ発生 |
| 74 | またまたまたまたライバル登場 | 12／22～１／27 | 平日　昼　遊園地 | ＥＶ37、マリオネット同伴 | Ｋ：「いいですか」はい ・上昇、「わかりません」はい ・上昇／いいえ ・下降 |
| 75 | ラブレター書く | 12／22～２／17 | 休日・夜・自室 | ＥＶ66で「ラブレターを書く」選択 | Ｋ：かなり上昇 |
| 76 | 手紙を書く | 12／22～２／17 | 休日　夜・自室 | ＥＶ66で「手紙を書く」選択 | Ｋ：上昇 |
| 77 | 新星発見 | 12／22～２／３ | 休日・夕方～・星空広場 | 「ズームアイ」装備、Ｋ：中以上、マリオネット同伴、ＥＶ34 | Ｋ：「いいですか？」はい ・上昇、「マリオネットと同じ」はい ・上昇 |
| 78 | あら、ごめんなさい | 12／24～２／１ | 平日　夕方～　風呂 | ＥＶ22、CM[時間(低)]で「無駄 ・はい」「入ってますか→いいえ」を選択 | Ｋ：上昇 |
| 79 | 昔の彼女とマリオネット | 12／24～２／１ | 平日・夕方・富士見駅 | ＥＶ64、直接帰宅 | Ｋ：「追いかける」いいえ→上昇、「かけおち」はい→英子ＥＤへ |
| 80 | 寝顔は子供みたい | 12／24～２／８ | 平日　夜　自室 | CM[職業(中)]、Ｋ：中、居間で「寝る」選択 | なし |
| 81 | ふたりきりのクリスマス | 12／25 | 夕方・居間 | 19：00までに帰宅、ＥＶ13で「声をかけない」選択、Ｋ：高 | Ｋ：「興味ない」 ・下降、「言う」はい ・上昇／いいえ ・下降 |
| 82 | クリスマスキャロル～ | 12／25 | 夕方～　居間 | ＥＶ37とＥＶ81が発生していないこと | なし |
| 83 | 病院でクリスマス | 12／25 | 夕方・病院 | ＥＶ72、19：59までに病院着 | なし |
| 84 | 海辺の散歩／風のいたずら編(笑) | １／１～１／27 | 休日　昼・海岸 | CM[天気(中)]、マリオネット同伴 | Ｋ：上昇 |
| 85 | 遠い潮騒 | １／１～１／27 | 休日・昼・海岸 | CM[女の子(中)]で「個性優先」選択、マリオネット同伴 | アイテム「貝殻」入手、Ｋ：上昇 |
| 86 | 日の出を一緒に見る | １／１～２／11 | 休日　昼　スキー場 | CM[趣味(低)]、マリオネット同伴、12：00まで | Ｋ：上昇 |
| 87 | 治っていく真穂 | １／４～３／29 | 平日・昼～夕方・病院 | ＥＶ73、19：59まずに病院着 | 11回目以降、月ごとに会話内容が変化 |
| 88 | 恋愛小説にあこがれ | １／５～２／３ | 休日　昼～夕方　図書館 | CM[嫉妬(中)]、マリオネット同伴 | Ｋ：「ボケ」 ・変化なし／「ツッコミ」→下降／「カエシ」→上昇 |
| 89 | ドナーが見つからず | １／16～３／29 | 平日・昼～夕方・病院 | ＥＶ71で「甘えるな」選択 | 条件を満たしたＥＶの１カ月後に発生、１回目と２回目以降で内容が変化 |
| 90 | お母ちゃん来訪 | １／19～２／11 | 休日　昼・玄関 | ＥＶ49 | Ｋ：上昇 |
| 91 | トライアングルキッチン | １／19～２／11 | 休日・昼・キッチン | ＥＶ37、11：00～13：00の間 | Ｋ：「園子の勝ち」→下降／「マリオネット勝ち」→上昇 |
| 92 | ヒーロー２ | １／19～２／24 | 休日　昼　富士見駅 | ＥＶ77、マリオネット同伴 | なし |
| 93 | 思い出のシーソー | １／19～３／３ | 休日・昼・光沙公園前 | Ｋ：低以上、マリオネット同伴、50％の確率で発生 | Ｋ：「寄る？」はい→上昇／いいえ→下降 |
| 94 | あいあいがさ | １／26～３／10 | 休日　昼～夕方　光沙電気街 | CM[天気(高)]で「雨」選択、マリオネット同伴、Ｋ：高 | Ｋ：上昇 |
| 95 | はじめての誕生日 | ２／１ | 夕方～・居間 | CM[誕生日]、Ｋ：高 | アイテム「セーター」入手、Ｋ：上昇 |
| 96 | ハッピーバースディ | ２／１ | 夕方～　自室 | CM[誕生日]見ない、Ｋ：低以下 | Ｋ：上昇 |
| 97 | バースデイプレゼント | ２／１ | 夕方～・自室 | CM[誕生日]見ない、Ｋ：中以上 | Ｋ：上昇 |
| 98 | あいあいがさを邪魔するライバル | ２／２～２／17 | 休日　昼～夕方　光沙電気街 | ＥＶ37、マリオネット同伴 | Ｋ：上昇 |
| 99 | 人魚姫にあこがれて | ２／２～２／24 | 休日・昼～夕方・図書館 | CM[女の子らしさ(中)]、マリオネット同伴 | なし |
| 100 | 記念写真２ | ２／２～２／24 | 休日　昼　光沙駅前 | ＥＶ４、マリオネット同伴、Ｋ：高 | Ｋ：上昇 |
| 101 | 海辺でデート | ２／２～２／24 | 休日・昼・海岸 | CM[天気(高)]で「晴れ」選択、Ｋ：高、マリオネット同伴 | Ｋ：上昇 |
| 102 | 生まれいずる悩み | ２／２～３／17 | 休日　昼　処分場 | AR[処分場警備]成功、Ｋ：高、マリオネット同伴 | Ｋ：上昇 |
| 103 | 満漢全席 | ２／２～３／31 | 休日・昼・キッチン | CM[食べ物(中)]で「外食」３回選択、Ｋ：中 | Ｋ：上昇 |
| 104 | 満開の桜吹雪の下 | ２／２～３／31 | 休日　昼　森林公園 | CM[自分の過去と未来(高)]、マリオネット同伴 | Ｋ：「抱きしめる」＋２、「手を握る」＋１ |
| 105 | 幸せな重み | ２／４～３／29 | 平日・夕方・居間 | CM[機械(高)]、19：00～22：00、Ｋ：高 | なし |
| 106 | 海岸にもライバル登場 | ２／９～２／24 | 休日　昼～夕方　海岸 | ＥＶ37、マリオネット同伴 | Ｋ：「いいですか？」はい ・下降／いいえ ・上昇 |
| 107 | わずか100グラム | ２／９～３／17 | 休日・昼・森林公園 | 「微振動増幅集音」以上装備、Ｋ：中以上、ＥＶ102、マリオネット同伴 | Ｋ˙上昇 |
| 108 | 事故２ | ２／９～３／17 | 休日　昼　自宅周辺道路 | AR[道路工事]成功、マリオネット同伴、ＥＶ102 | ランダムで１～３カ所のパーツが破損 |
| 109 | 新聞屋さん強制排除 | ２／12～３／22 | 平日・夕方・玄関 | AR[ヒーローショー]成功 | アイテム「映画招待券」入手、Ｋ：「誘う？」はい ・上昇／いいえ ・下降 |
| 110 | 初めての手作りチョコ編 | ２／14 | 夕方～・居間 | Ｋ：中以上 | Ｋ：上昇 |
| 111 | 不揃いのチョコレート | ２／14 | 夕方～・居間 | Ｋ：低 | なし |
| 112 | ライバルからチョコレートをもらうなんて | ２／14 | 夕方～　居間 | ＥＶ37、Ｋ：低以上、ＥＶ110、ＥＶ111が発生済 | Ｋ˙「食べる」はい ・下降／いいえ→上昇 |
| 113 | 病院でバレンタイン | ２／14 | 夕方・病院 | ＥＶ72、19：59までに病院着 | なし |
| 114 | 究極回路 | ２／16～３／10 | 休日　昼～夜　アルゴ | CM[マリオネットとは(高)]、アルゴ訪問10回以上、マリオネット同伴 | Ｋ：上昇 |
| 115 | 逮捕しちゃったぞ(笑) | ２／16～３／17 | 休日・昼・自宅周辺道路 | ＥＶ108、マリオネット同伴 | Ｋ˙「連れていく」はい→上昇、「受け入れる」はい→上昇 |
| 116 | 遊びにいこっ！(映画編) | ２／16～３／24 | 休日　昼　居間 | ＥＶ109で「映画に誘う」選択 | Ｋ：上昇 |
| 117 | バースデイプレゼント２ | ２／18～３／15 | 平日・夕方～・ラボ | ＥＶ102、Ｋ：中以上 | アイテム「赤いハイヒール」入手、Ｋ：上昇 |
| 118 | 尾行２ | ２／18～３／15 | 平日　夕方　自宅周辺道路 | ＥＶ114、直接帰宅 | なし |
| 119 | 園子のひっこし | ２／18～３／22 | 平日・夕方・自宅周辺道路 | 園子関連イベントが７種類以上発生、直接帰宅 | 園子に告白でＥＤフラグ発生、告白しないと園子ルート終了 |
| 120 | 悪夢 | ２／18～３／８ | 平日　夜　ラボ | ＥＶ102、居間で「寝る」選択 | なし |
| 121 | 園子後日談 | ２／21～３／29 | 平日・夕方～・居間 | ＥＶ119で「追わない」選択、３日以上経過 | なし |
| 122 | 襲撃 | ２／23～３／17 | 休日・夕方～・自宅前 | ＥＶ118、マリオネット同伴 | アイテム「店主の指輪」入手 |
| 123 | 寄り添う二人 | ２／23～３／24 | 休日・昼・海岸 | ＥＶ120、マリオネット同伴 | Ｋ：上昇 |
| 124 | 見張り | ２／23～３／24 | 休日　昼　海岸 | AR[勉強会講師]成功(２回以上)、Ｋ：低以上、マリオネット同伴 | Ｋ：上昇 |
| 125 | 園子と初デート | ２／23～３／24 | 休日・昼・遊園地 | ＥＶ119で「告白」選択、マリオネット稼動中 | なし |
| 126 | ペアの食器 | ２／25～３／29 | 平日　夕方～　キッチン | CM[今いる場所(高)]、Ｋ：高 | Ｋ：「なぐさめる？」はい ・上昇／いいえ ・下降 |
| 127 | ご町内のヒーロー | ２／23～３／31 | 休日・昼・富士見駅 | ＥＶ115、マリオネット同伴 | Ｋ：「答える」→下降／「無視」→上昇 |
| 128 | こんにちわ赤ちゃん | ２／23～３／31 | 休日　昼　森林公園 | ＥＶ90、ＥＶ115、マリオネット同伴 | Ｋ：上昇 |
| 129 | 寝顔にキス | ２／25～３／29 | 平日・夜・自室 | CM[あいさつ(高)]、Ｋ：高、居間で「寝る」選択 | Ｋ：上昇 |
| 130 | ハイヒールはいてでかける約束 | ２／25～３／29 | 平日　夕方　居間 | ＥＶ117 | Ｋ：「約束する？」はい→上昇／いいえ→下降 |
| 131 | 襲撃／解決編 | ３／２～３／24 | 休日・昼～夜・アルゴ | ＥＶ122、マリオネット同伴 | Ｋ：上昇 |
| 132 | 海亀のふか | ３／２～３／24 | 休日　昼　海岸 | ＥＶ124、11：59まで | ＥＶ124発生後、最初の土曜日の朝に発生、Ｋ˙上昇 |
| 133 | はじめてのハイヒール | ３／２～３／31 | 休日・昼・玄関 | ＥＶ130で「はい」選択 | 脚部３つのパーツすべてが破損、Ｋ：上昇 |
| 134 | ラブレター３ | ３／２～３／31 | 休日　昼　居間 | Ｋ：高、CM[機械の体(高)]→[落ち着く場所] | マリオネットはCM[落ち着く場所]で選択した場所にいる |
| 135 | 花束購入 | ３／14 | 夕方・こねこ | ＥＶ110、またはＥＶ111 | アイテム「花束」入手 |
| 136 | 花束のプレゼント | ３／14 | 夕方～　ラボ | ＥＶ135で「花束」を購入 | Ｋ：上昇 |
| 137 | 病院でホワイトデー | ３／14 | 夕方・病院 | ＥＶ113、19：59までに病院着 | なし |

## サイン入り色紙大プレゼント（Vol.109）結果はっぴょう!!



突然ですが、色紙プレゼントの結果を発表いたします！　当選者は……。愛知県　木元雅友さん（15才）好きな言葉「忍」／群馬県　槙野純一さん（20才）好きな言葉「メルヘン」／茨城県　吉田智仁さん（20才）好きな言葉「あきらめない」／奈良県　柴田夏織さん（23才）好きな言葉「永遠」／東京都　今城守猛さん（32才）好きな言葉「カマドウマ」以上５名でした。おめでとうっ！

# To Heart

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

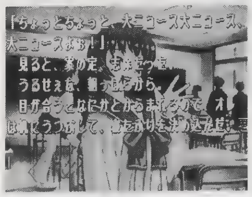
祝・連載！ 今回はあかりの親友・志保と、超能力少女・琴音ちゃんを攻略。
全キャラ制覇へ向けて、キミの『To Heart』ライフをサポートするぞ。

というわけで、『To Heart』の攻略も第2回。一応、次回も予定（であり未定）していますが、今後取り上げてほしいキャラや要素がありましたら、ぜひ編集部までお手紙下さいね。あ、そうそうDPS Vol.115の付録、攻略ステーションVol.11には「To Heart」の全キャラ超ワンポイント攻略も掲載されますので、お楽しみに。（袋）

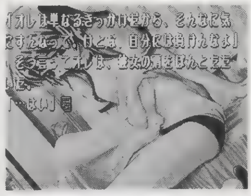
| 発売中 AVG | ▶¥6,800 ▶アクアプラス |
|---|---|
| | ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応) |

## キャラ別攻略第2弾は、志保＆琴音をピックアップ!

好評のキャラ別攻略第2弾は、あかりに次いで読者からの質問が多かった、志保＆琴音をピックアップ。シナリオクリアのための重要なポイントを紹介していこう。前回紹介した『To Heart』の基本攻略である、①とにかく（対象の子に）会うこと、②VSイベント（対象の女の子と別の女の子のどちらを選ぶか？ というイベント）を利用すること、と併用しつつ役立ててほしい。また、志保＆琴音の場合、ほかのキャラとの同時攻略がしにくくなっている（組み合わせによっては不可能）。この2人のシナリオをプレイするときは、不要な浮気をしないことも、攻略ポイントの1つといえるぞ。



◀会うだけでは好感度が足りず、解けないことも。



◀パソコン版のシナリオに手が加えられた志保＆琴音。クリア手順も変更された。

## 友情と恋心で揺れる思いにどう決着をつけるのか？



あかりと並んで、ゲーム開始直後から何度となく顔を合わせることになる志保。それなら好感度も上げやすい……と言いたいところだが、実は彼女の好感度イベントを発生させるための基準値は、全キャラ中でもっともシビア。彼女が登場（放課後に出現）するシーンは、取りこぼすことのないように〝すべて会いに行く〟こと。また、会話選択肢では〝志保の意見をできるだけ尊重する〟ように心がけよう。見栄っぱりな彼女の、言葉の裏側を感じ取ることだ。

### 長岡志保

**POINT 1 テストでは補習コースをまっしぐら**

3月14〜19日に発生する日付イベント【期末テスト】は、普通にプレイしているとついつい高得点を取りがち。だが、志保を攻略する場合には、成績が悪ければ悪いほど彼女の好感度がアップするのだ。3月13日の放課後、志保との【テスト対策】でも「自信なし」と応えたり、3月17、18日に志保からテストの結果を聞かれたときも「最悪」を選ぶのがベスト。ただし、あかりと一緒にテスト勉強をした場合は、前述の「最悪」の選択肢が現れないので、3月13日のあかりの誘いは断るようにしよう。



▲普通なら誘いに乗りたいところだが、ここは涙を飲んで「今回はひとりで〜」と答えよう。

**POINT 2 VSイベントはどちらを選ぶ？**

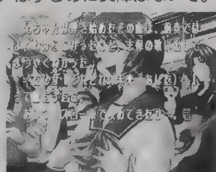


▲あかりの方が、若干好感度の上昇値が高い。智子より面倒も少ないので、オススメ。

志保シナリオでVSイベントが発生するのは、あかり（4月18日）と智子（4月9日以降）の2人。ただ、あかりと智子は登場が重なる場合もあるので（4月11日など）、あまりにも智子寄りで進めると、あかりのVSイベントを発生させるのに必要な好感度を稼げなくなることがある。幸い（？）志保の場合は、VSイベントでほかのキャラほどは劇的に好感度がアップしない。普段の好感度アップさえしっかりしておけば、どちらか1人のVSイベントに絞ってもクリアはするのに支障はないぞ。

**POINT 3 一発エンドの選択肢には注意**

志保シナリオでは、選択によってバッドエンドが確定するケースを避ける必要がある。まず、3月21日の【志保からのヤックの誘い】には「行ってやるよ」を、基準となる好感度を満たせば発生する【街頭ライブ】では、「いいぜ」を選んで一緒に帰るようにしよう。ほかにも、4月16日の【志保の頼みごと】では、校門前で待っている志保と「話す」を、ラスト直前の5月2日の【放課後に遊ぶ】では、「別にいいけどな」→「追いかける」と選ぶようにしよう。前後の経緯は関係ないので注意！



▲必須イベントの多さも、志保の特徴の1つ。くれぐれも選択を間違えないようにしよう。

## かたくなに閉ざした心を〝先輩〟の優しさで溶かそう

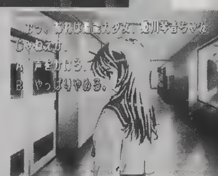


琴音が初登場するのは、主人公が2年になってからの4月10日。エンディングを迎える5月2日まで、1カ月もないというかなり急ぎ足の展開となる。彼女とのイベントでは、そのほとんどが声をかけるか否か選択を迫られる。琴音シナリオのクリアを目指すなら、どんな冷たい態度をとられようとも、とにかく声をかけまくること。また、そのほかの選択肢では、自虐的になりがちな琴音に裏表のない態度で接しつつも、間違いは正してあげる姿勢も必要。先輩として男として、優しく包み込んであげよう。

### 姫川琴音

**POINT 1 イベントの発生方法が特殊**

琴音シナリオの特徴に、〝好感度イベントが回数イベントの発生条件になる〟というものがある(※)。特に注意しなくてはならないのが、4月11日に2F・廊下で琴音と会話をする（回数）イベント。ここで、「声をかける」を選択しないとイベントをクリアしたことにならず、以降も同じイベントが発生し続けることになるのだ。つまり、この状態だと、クリアに必要な好感度イベントも発生せず、攻略がどんどん困難になってしまうぞ。最初にも書いたが、琴音を見かけたら「声をかける」のが吉。



▲見かけたら、ひと声かけて…が基本。ループするイベントにも注意しよう。

**POINT 2 4月26日は運命の分かれ道**

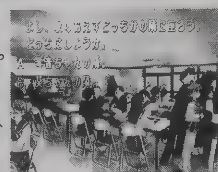


▲4月26日に発生しない場合は、琴音クリアは素直にあきらめたほうがいいぞ。

POINT 1とも関連するが、9つ目に当たる好感度イベントの【野球のボールを動かす】は、発生日が4月26日に固定されている。このイベント、必要となる好感度は高くはないのだが、8つ目の【ピンポン玉を動かす訓練】をクリアしていないと、当然発生しない。そして、ピンポン玉イベントは、琴音との会話選択肢で「行く」を選ばないと、何度でもループするタイプなのだ。他キャラとの同時攻略もいいが、4月26日に野球ボールイベントを発生させないと、攻略は不可能になるぞ。

**POINT 3 数少ないVSイベントを有効活用!**

琴音とのVSイベントがあるのは、同じく新入生の葵。発生条件は、琴音の好感度イベント【超能力コントロール方法の提案】を見て、葵のクラブへ4回以上行っていること。最終的に必要な好感度は低い琴音だが、その分、会う回数も少ない。こういったチャンスは、有効に使おう。もっとも、このVSイベントも、それほど好感度上昇値は高くないので、どちらかというと「琴音と葵のどちらをプレイヤーが選ぶか」といった意味合いの強いイベントでもある。



▲葵側の条件は、クラブに顔を出すだけで満たされる。かなり気楽に起こせるVSイベントだ。

※「好感度イベント」と「回数イベント」については前号の〝あかり編〟を参照して下さい。



**ポイントQ&A**

Q あの〜、ゲーム中でラジオのパーソナリティをしている辛島美音子さんに会えるって聞いたんですけど？ 本当ですか？
A 本当です。実際にシナリオがあるわけではありませんが、毎週土曜日に放送されるラジオ番組「Heart to Heart」をすべて（8回）聞いていれば、4月27日に駅前で辛島美音子(CV:豊嶋真千子)さんに出会うイベントが発生します。ただし、この日にほかのキャラのイベント（葵、レミィ、智子）を発生させないことが条件です。

# 餓狼伝説 WILD AMBITION

ハイレベルな移植で人気のポリゴン『餓狼』に、アーケードにはいなかった新キャラクターの存在が発覚。その使用方法と必殺技コマンドを紹介するぞ。

**PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

見た目はとっつきの悪いこのゲームですが、実際にやってみると非常にわかりやすくレスポンスの良いゲームです。特に２Ｄ『餓狼』が好きだった人にはオススメ。食わず嫌いは止めましょう！ それにしても、Mr.カラテの龍虎乱舞……。本文中でも触れましたが、強攻撃からつなげるとムチャクチャ減ります(笑)。（袋）

| 発売中 | ▶¥5,800 ▶SNK |
|---|---|
| 対戦ACT | ▶MC(1ブロック)、AC(DS非対応)、2P対戦可 |

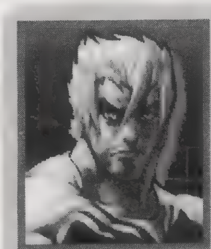
## PS版ポリゴン『餓狼』に新たな2人のファイターが乱入!

アーケード版初代『餓狼伝説』の時代設定を反映した、このポリゴン版『餓狼』。今回紹介する隠しキャラも、その時代設定に見合った、かつてのサウスタウンヒーロー・Mr カラテと、踊る格闘家ダック・キングの両名。３Ｄになって彼らの戦いがどう変わったか、以下で検証していこう。



◀真のサウスタウンヒーローの覇権を賭けて、ついに激突する２人！

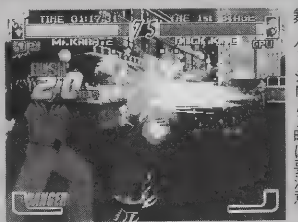
### 攻守ともに強力な技を持つスタンダードな空手マン



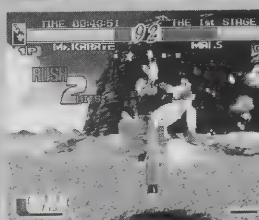
## Mr.カラテ

**使用条件** ノーミス、ノーコンティニューで、ラスボスを倒す。ラスボス後に登場するMr.カラテには負けてもかまわないが、クリアはすること。試合本数などのコンフィグ変更は自由。

コレ以上ない、というくらいスタンダードなキャラ。そのうえ技の１つ１つも強力。ある程度格闘ACTに慣れている人ならば、このゲームに触れるのが初めてでもすぐに使いこなせるようになるだろう。基本となるのはジャンプからの攻撃。【ジャンプ◎→⊡→⊗→強・虎砲】などで攻めていこう。強・虎砲なら、ダウンも奪えるし、ダメージ的にも一番大きいのでオススメ。ただ、このゲームではどのキャラも対空技の性能が高いので反応のいい相手や中盤以降のCOMには、なかなか飛び込めない。そんなときは、ダッシュで接近して【しゃがみ⊡→しゃがみ⊗→強・虎砲】を狙おう。しゃがみ⊗からの虎砲の入力が難しい場合は、飛燕疾風脚でもOKだ。また、これに反応してしゃがみガードする相手には、しゃがみ⊗をキャンセルして極限流連極拳（１発目が中段攻撃）が効果的。ほかに、◎→◎からの龍虎乱舞が連続技になるぞ。



◀一発逆転を可能にする龍虎乱舞。ゲージMAX時は要注意。

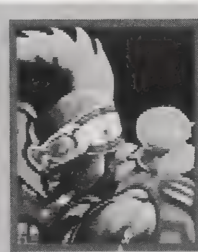


▶対空、割り込みに強い虎砲！ほとんどの攻撃に勝てるぞ。

| | | |
|---|---|---|
| 投げ | 谷落とし | →+◎ |
| 投げ | 虚　中段突き | 背後で→+◎ |
| 特殊技 | 踵落とし蹴り | →+⊗ |
| 特殊技 | 大刀 | 踵落とし蹴り中◎ |
| 特殊技 | 虎襲旋脚 | ↙+◎ |
| 特殊技 | 足先殺し | ↘+⊗ |
| 特殊技 | 気力充実 | ⊡+⊗+◎同時押し |
| 必殺技 | 虎煌拳 | ↓↘→+⊡or◎(溜めあり) |
| 必殺技 | 虎砲 | →↓↘+⊡or◎ |
| 必殺技 | 飛燕疾風脚 | ↓↘→+⊗～↓↘→+⊗ |
| 必殺技 | 暫烈拳 | →←→+⊡ |
| 必殺技 | 死兆拳 | ↓↙←+◎(溜めあり) |
| 必殺技 | 極限流連極拳 | ←↓↙+⊡ |
| 必殺技 | 空中虎煌拳 | 空中で↓↘→+◎ |
| 超必 | 覇王翔吼拳 | →←↙↓↘→+⊗◎(空中可) |
| OD | 龍虎乱舞 | ↓↘→↘↓↙←+◎ |

### 3Dで踊りもヒートアップ! 素早い動きで相手を翻弄せよ

## ダック・キング

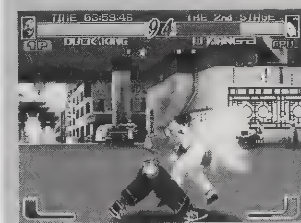


**使用条件** Mr.カラテをのぞく、すべてのキャラを使用する。クリアする必要はないが、使用後はゲームオーバーにして、メモリーカードにセーブすること。途中でリセットすると無効。

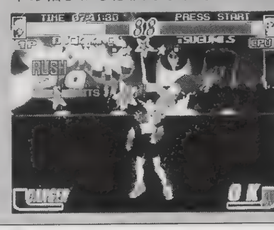
全体的なリーチは短めだが、通常技や移動速度が速いため接近戦に持ち込めば強い。【ジャンプ◎→◎→◎→◎・ヘッドスピンアタック】などのお手軽な連続技もあるし、見た目ほど使い勝手は悪くない。ただ、「ダックといえば、ブレイクスパイラル」というこだわりを持つ人も多いと思われるが、今回のスパイラルは投げ間合いも狭く、そうそう決める機会は巡ってこない。狙いどころとしては、ジャンプ攻撃のあと、◬で回り込んでその間にコマンド入力しておく、などが有効だ。ただ、"確定"という状況は少なく、スパイラルマニアには冬の時代かも。ちなみにもう１つの超必殺技、スパイラルブラザーカスタムは空中の相手にしか決められないので注意。



▲しかも、苦労して入れたわりには威力が低いスパイラル……イイとこなし？



▲【◎→◎→ビートラッシュ】が強力。スパイラルより減らし、見た目もカッコいい。



◀スペースカウボーイは、高速で空中から下段を狙う技。下段キャンセルから出そう。

| | | |
|---|---|---|
| 投げ | ローリングネックスルー | →+◎ |
| 投げ | ローリングネックスルー | 背後で→+◎ |
| 特殊技 | ニードルロー | ↘+⊗ |
| 特殊技 | マッドスピン | ←+⊡ |
| 特殊技 | スウェーキック | ガード中→+⊗ |
| 特殊技 | エアロターン | 空中で◬ |
| 特殊技 | ホップボウイ | ↓↓+◎ |
| 必殺技 | ヘッドスピンアタック | ←溜め→+⊡or◎ |
| 必殺技 | ダンシングダイブ | ↓↙←+⊗ |
| 必殺技 | ブレイクストーム | →↓↘+⊗ |
| 必殺技 | ブレイクストームキング | →↓↘→↗+⊗ |
| 必殺技 | フライングスピンアタック | 空中で↓↙←⊡or◎ |
| 必殺技 | ビートラッシュスター | →←→+◎ |
| 必殺技 | ～フェイク | ビートラッシュ中⊡ |
| 必殺技 | ～アップ | ビートラッシュ中⊗ |
| 必殺技 | ～ダウン | ビートラッシュ中◎ |
| 必殺技 | シークレットキック | 強フライングスピンアタック跳ね返り中に◎ |
| 超必 | ブレイクスパイラル | ←↙↓↘→↗↓+⊗◎ |
| 超必 | スパイラルブラザーカスタム | 空中で←↙↓↘→+⊗◎ |
| OD | スペースカウボーイ | ↓↙←↙→+◎ |

※表内の「超必」は超必殺技を、「OD」はオーバードライブパワーを示します。

**ポイントQ&A**

Q　全キャラクリアしたんですど、ダック・キングが出ません？ なにか別の条件があるんですか？ ダックが使えると聞いてソフト買ったのに……。

A　上にも書いた通り、全キャラを"使用するだけ（１戦目でゲームオーバーでもＯＫ）"でダックは出現します。ただ、全キャラ使ったことをメモリーカードに記録しなければなりません。ゲームを立ち上げてからカードを差すとオートセーブが解除されるので、立ち上げるときにカードを入れっぱなしにするように心がけましょう。

# ちっぽけラルフの大冒険

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

手持ちのＣＤを整理してたら、ＦＣやＭＳＸ、昔のアーケードゲームのＣＤを結構持っていた（某メーカーに偏ってるけど）ことがわかり、懐かしくなって聴き狂ってしまった。『ラルフ』のＢＧＭにはノーマルバージョンとＰＳＧバージョンがあるんだけど、最近はＰＳＧのトリコです。いいんです、オヤジで。　（オケヒでGO!!）

訪れるものを絶望の奈落へと叩き落とす「死の十三回廊」!!
超高難度を誇るこのエリアの突破法を、徹底的に解説しよう!!

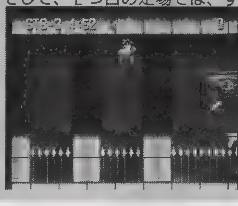
| 発売中 ACT | ▶¥4,800　▶NEW |
|---|---|
| | ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応) |

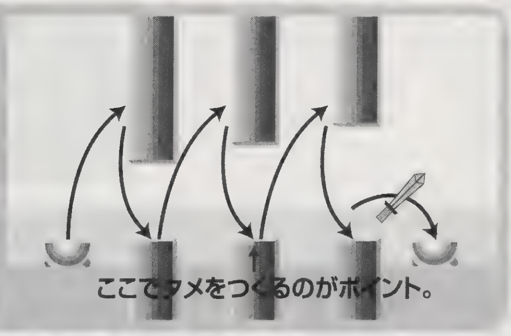
## 「死の十三回廊」の高難度エリアをピックアップ!!

最終面は３つのブロックに分かれ、その最後のブロック（８-３）には「死の十三回廊」と呼ばれるトラップエリアが待ち受けている。ここは13の部屋から構成され、各部屋のナンバーはXIII(13)～Ⅰ（１）と、カウントダウン式で、１つ１つの部屋を順番にクリアしていかなければならない。そこで今回は、この中から難易度が高いもの、そしてパターンにハメやすいものをピックアップして攻略していこう。正攻法で挑み、あまりの難しさにクリアを断念してしまったプレイヤーもいるかもしれない。しかし攻略法がわかっていれば、意外にすんなりクリアできるはずだ。

### X シャッターにこすれる感じで飛べ

最初の難関といえるのが、このX（10）エリア。ここは、下りてくるシャッターにこすらせる感じでジャンプすれば、シャッターにつぶされることなく足場に着地できる。そして、２つ目の足場では、すぐ飛んでしまわず、一瞬タメてジャンプするようにすると、３つ目のシャッターにタイミングが合う。あせらずにタイミングをはかり、冷静にこなしていこう。





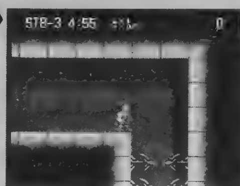

### IX 最後は足場の上に乗れ

ヤリが次々に飛んでくるので、見た目は難しそうに見えるけど、落ち着いてプレイすれば意外に簡単。ヤリが飛来する間隔の間に、１つ１つの足場を飛び越えていけばいい。問題は最後の部分で、ここでは目の前の足場にいったん乗っておき、そこからヤリを飛び越えていこう。飛び越えたあとは、立ち止まらないでそのまま走り抜ければクリアできる。


◀最後は、ここに乗ってヤリを飛び越えるのだ。

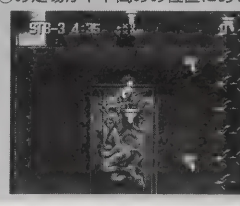
### VIII ヤリがふさぐ瞬間に!!

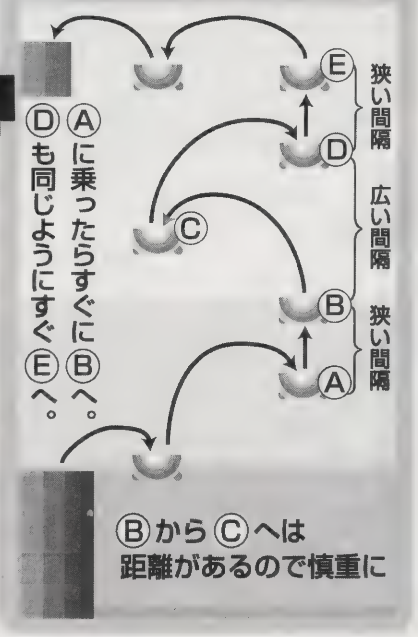
このエリアに入ると、背後からシャッターが閉まっていくので、スタートしたら立ち止まらないように走ることが鉄則。で、難関は下に降りる場所。左右の壁から、ヤリが規則的に突き出しているが、下に降りるタイミングは、ヤリが出てふさぐ瞬間がベスト。背後から閉まっていくシャッターが気になると思うが、すばやくタイミングを見きって下へ降りよう。


◀ヤリが通路をふさいた瞬間に、思いきって下へ。

### VII 足場の間隔を把握せよ

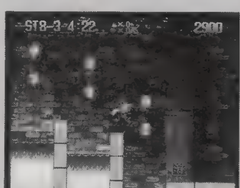
微妙なジャンプテクと判断力が要求される難所。上から下に降りてくる足場には、狭いものと広いものがあり、この間隔を見切ることが重要だ。まず、横移動する最下段の足場から、狭い間隔で降りてくる足場へ飛び移るわけだけど、この足場（下図のⒶ）がある程度上方にあるときでないと、Ⓐ→Ⓑと飛び移る間にⒷとⒸの距離が遠くなってしまう。ここは多少時間をかけてでも、最初の足場が右に移動していて、かつⒶの足場がやや高めの位置にあるタイミングを見切ろう。Ⓒの足場に乗ってしまえばあとは楽なので、とにかくⒶの足場に乗るタイミングに気をつけてチャレンジしよう。





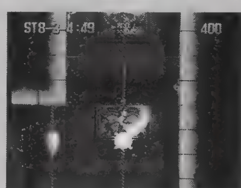

### V 最後はストンと落ちろ

上下に交差する火の玉をかわし、次々に狭い足場を渡っていくエリア。これまた、胃が痛くなるような微妙なジャンプテクが要求されるが、実は火の玉そのものは意外にこわくなかったりする。ジャンプするタイミングは、火の玉が交差する瞬間で、あまり大きくジャンプしないように。最後の足場では、✚キー右を押してストンと降りるようにすればいい。


▶火の玉が交差する瞬間に、✚キー右を押すだけ。

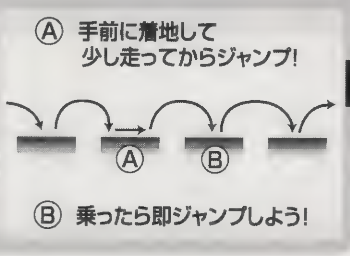
### VI いもむしとゴーストを斬れ

ここに出現するいもむしとゴーストは、攻撃することが可能。安全にいくなら、ロープを少しのぼっては下から迫ってくるいもむしを攻撃するだけでクリアできる。フルーツを取れないのが難点だが、慣れるまではこの方法がいいだろう。一番上に配置されたレッドソードは取るメリットがないので、危険を冒してまでムリに取りに行く必要はない。


▶ちびちびのぼりながら、いもむしをサクッとね。

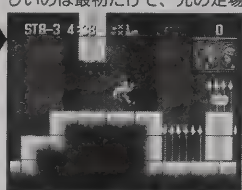
### III テンポよくパターンにはめよう!

ここでは、スタート直後からの速攻パターンを紹介しよう。エリアがスタートしたらすぐに走り、最初の足場へ。そしてⒶの足場の手前に着地。ここで少し走ると、Ⓑの足場へ飛び移るベストなタイミングになる。図を参考に、テンポよくジャンプしよう。




### I 上ルートがベスト

このエリアはルートが上下にわかれているが、ここではコインなど得点アイテムが配置されている上ルートを進んだほうがいい。ここで難しいのは最初だけで、先の足場にヤリが突き出ているタイミングで前に進めば、勢い（マジ!!）でクリアできる。意外に簡単かも。


◀このタイミングで、一気に連続ジャンプしていこう。

ポイントQ&A

Q　「死の十三回廊」にシールドはないんですか？
A　8-3にはシールドが２つありますが、どちらも十三回廊に入る前です。確かにシールドがあれば、余裕を持って十三回廊に挑めるかもしれません。でも、シールド装備時にラルフがダメージを受けると少し飛ばされ、そのまま連鎖的にダメージを受けてミスとなることが多いので、まずはノーミスで進むテクを磨いてください。

# ウラワザデータベース

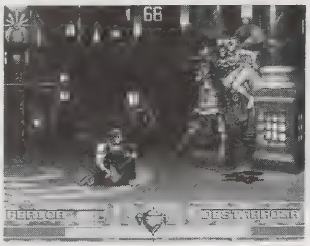
**Ver.11.2**

Q：採用されやすいハガキは？　A：マイナーでもいいから知られていないウラワザなど。ちなみに、既に本誌の攻略記事内に載ったモノなどは、まず採用されないです。

## 編集部情報　ちっぽけラルフの大冒険

### ★ＶＳモードの出現条件

トリッキーなアクションが楽しめる『ちっぽけラルフの大冒険』。ＡＣＴの醍醐味にはまっているキミに、とっておきのウラワザを紹介しよう。まずは各面に登場したボスを使っての格闘ＡＣＴが楽しめる「ＶＳモード」。条件はね①プレイ時間が６時間を超えると、タイトル画面にＶＳモードが登場する。②対戦格闘パートのボスを倒すと、そのボスキャラが使えるようになる。③ノーコンティニューで全面クリアをすると、マジックデスタが使用可能になる。次はフェイリオを操作できるウラワザ。これはゲーム中に２Ｐ側のコントローラのセレクトボタンを押すだけ。これで２Ｐ側でフェイリオを操作できるぞ。ただし、操作中にトラップに触れると、爆発を起こして消滅してしまうぞ！



▶史上最強ともいえる、マジックデスタとの格闘戦！　もちろんマイキャラとしても使えるぞ。

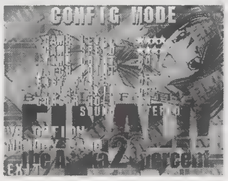
## 編集部情報　あすか120%ファイナル Burning Fest.

### ★隠しオプション

連続技の応酬が魅力の『あすか』に、うれしい隠しオプションが見つかったぞ。方法は簡単で、タイトル画面で「PUSH START」と表示されている間に✚上、下、左、右、ⓧ、◎と入力するだけ。コマンド入力が成功すると効果音が鳴る。そして、どのモードでも構わないので対戦中にL1を押すとキャラの当たり判定が表示される（もう一度押すと消去）。また、L2を押せば、スローモーションになるぞ。さらに、コマンド入力後に「CONFIG」設定に入ってみよう。すると、「GAME LEVEL」と「GAME SPEED」が４レベルまで設定できてしまうのだ!!　鬼のような攻撃と異常なまでの速さは一見の価値有り！



◀やり込み派にはうれしいデバッグ機能。でも、メーカーさんには問い合わせないでネ。

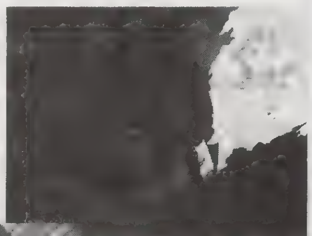


▲難易度ＭＡＸ、スピード超絶!!　もはや人間の戦いではないような。

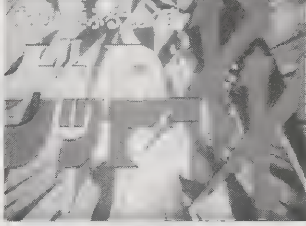
## LV 20　'70年代風ロボットアニメ ゲッP-X

### ★エクストラステージ

「ゲッＰ－Ｘ」のＥＸステージを大紹介。出現方法は以下の条件をクリアするか、ソフトの総起動時間が()で示した時間を超えればＯＫ。①「THE MOVIE」 本編のルートＡ～Ｃすべてのエンディングを見ると、エクストラモード選択画面に出現（６時間）。②「アトランジャー」 ステージ１のタイガーシャーク、ステージ２のゴダイガー、ステージ３のシャイアード、以上の隠しキャラを出現させて本編をクリア（９時間）。③「クイーンフェアリー」 ノーコンティニューで本編をクリア（12時間）。④「スターゲッピーズ」「ビースト大図鑑」でゲッＰの特別絶対フィニッシュ技が揃ったら（15時間）。⑤「荒野のワイルドジョン」 ステージ４－２をフルパワーでクリアして本編のエンディングを見る（18時間）。⑥「Ｂ級ロボット大作戦」 64式を生かしたままステージ２をクリア。ステージ６で64式改を出現させる。ステージ７で74式ロボの特攻デモを見るという３つの条件をクリアする。



▲70年代の少女アニメに巨大ロボットをミックス!?　何とも無茶な組み合わせで、おっぱいミサイルなど奇妙な攻撃を繰り広げるのだ。



◀劇場アニメで公開されたとしたら……？「THE MOVIE」は、そんなシチュエーションを想定して作られたモードで、ムービーはシネスコサイズに。

## ★ウラワザ・ザ・BEST★

**夏の新作ラッシュを控えて、今回はザ・ベストをクローズアップ!!　お手頃価格でとことん楽しめるソフトの中から厳選したウラワザを再録しよう。**

**■エースコンバット２**

●隠しミッション

以下の条件を満たすと、６種類の隠しミッションが出現するぞ。①「海上油田基地」／輸送船を２隻破壊して「補給港攻撃」をクリアする。②「資源採掘場攻撃」／着陸中のＣ－５を破壊してから「峡谷基地突破」をクリアする。③「集結艦隊攻撃」／輸送船を２隻破壊して「爆撃作戦護衛」をクリアする。④「素粒子研究所攻撃」／味方艦隊を１隻も沈ませずに「海峡突破作戦護衛」をクリアする。⑤「大型潜水艦追撃」／ＺＯＥを撃墜して「敵指令部攻撃」をクリアする。⑥「司令要塞攻撃」／「大型潜水艦追撃」をクリアする。

●エクストラタイプ

まずは１回でもエンディングを見ること。すると、２回目以降をプレイ時に、ラインナップ項目で「エクストラ」が出現。新たに８機種が追加されるぞ。

●フリーミッションモード

エクストラタイプを使ってゲームをクリアすると、ゲームモードに「フリーミッション」が追加されるのだ。

**■ザ・キング・オブ・ファイターズ'97**

●隠しキャラ

キャラ選択画面でモード選択後、L1＋R1と入力すると覚醒後のキャラ（ツキノヨルオロチノチニクルウ庵、ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ、乾いた大地の社、炎のさだめのクリス、荒れ狂う稲光のシェルミー）が使えるぞ。さらに、ＶＳモードで５人を出現させたあとにL2＋R2と入力すると、無闇に強いラスボスのオロチが出現するのだ。

●ゲージＭＡＸ

キャラ選択画面でＥＸＴＲＡを選択したあと、試合が始まるまで▢＋△＋◎を押し続ける。すると、試合開始直後からＥＸＴＲＡゲージが最大になっているぞ。

**■新テーマパーク**

●資金無限増殖

ポテトやジュースなど飲食店の販売価格を100円程度まで値下げしてお客を呼ぶ。２組以上お客が並んだところで、いきなり価格を9999円に値上げすると、並んでいるお客は渋々買っていく。この状態のままではお客が寄りつかないため、再び値下げをして次の獲物を待つ。以上の操作を繰り返せば、あっという間に資金が潤ってしまうのだ。

**■爆走兄弟レッツ＆ゴー　エターナルウイング**

●隠しSHOP

「シナリオモード」で６回戦まで勝ち抜いたら、「メカニック」の場所で✚右上を押す。すると、MAP右上にある山頂に隠されている「パーツショップ」に入れる。ここでは、「ワークショップ」では買えない貴重なアイテムも売っている。

●メタル仕様

どのステージでも構わないのでL1＋L2＋R1＋R2を押しながら「レースへ進む」を選択して、「Now Loading」の表示が消えるまで押し続けること。すると、車体のカラーリングが「メタル仕様」に変化するのだ。

●オリジナルドラマ

CDプレイヤーでゲームCDのトラック２を再生すると、「レッツ＆ゴー」のオリジナルドラマが聞けるぞ。

### ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、ＦＡＸでの投稿もＯＫ！

豪華賞品

| レベル | 賞品 |
|---|---|
| 100 | ￥12,000分の商品券 |
| 80 | ￥ 8,000分の商品券 |
| 50 | ￥ 6,500分の商品券 |
| 20 | ￥ 4,500分の商品券 |
| 0 | ￥ 2,000分の商品券 |

あて先

〒101-8305
（株）メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

FAX
03-5281-5232
（24時間受け付け中！）

今月の採用者　LV20（１名）／兵庫県　早瀬雄太くん。

まんが▼岩瀬さとみ

# ペルソナ2 罪 はじめて物語

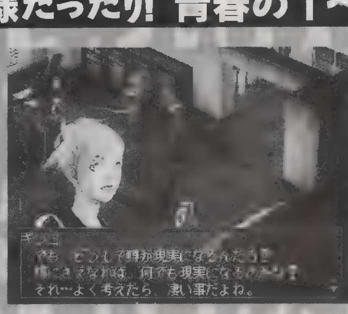
あれから3年、数多くのPSユーザーを虜にした、学園青春RPGが装いも新たに帰ってきた！　今回は知っておきたい基礎知識から、新たな魅力や悪魔との交渉術、戦闘のノウハウまで押さえていこう。前作を知らない……なんて人は、今すぐPSザ・ベスト版をプレイしてほしい!!（笑）




## ペルソナ様の次はジョーカー様だったり! 青春の1ページをRPGでのりこえろ　その1

**●そこが『ペルソナ』、ここが『2』、実はアソコもすごいんです！**

『ペルソナ2 罪』（以下、『2』）は、多くのファンに支持を受けた名作RPG『女神異聞録ペルソナ』（'96年9月27日発売、翌年6月27日にはPSザ・ベストとして発売）の続編です。前作の舞台は、学校を中心とした街の一部が隔離されるという、日常部分を色濃く残した非日常的な異世界。そんな奇妙な舞台で起きる奇妙な事件を通じて、成長していく主人公たちの様子が青臭さを感じさせることなく描かれていました。何よりも、ダークに陥りがちな『真・女神転生』シリーズを正当派学園モノという切り口で描き、新たな可能性を示した作品として高い評価を得たのです。『2』では前作のスタイルが踏襲され、MAPパートとダンジョンパートから成るシナリオタイプのRPGとなっています。この2つのパートが、前作の雰囲気を大切にしつつ、大胆にリニューアルされている点に注目しましょう。演出面では状況に応じてキャラの表情が豊かになっています。また、3DダンジョンをMAPパートと同じクォータービューに統一することで、ダンジョンという存在そのモノの不自然さをなくしています。MAPパートでのエンカウントがなくなり、戦闘へのアクセス速度も大幅UP。さらにどこでもセーブ可能とすることで、初心者への間口も広がったともいえるでしょう。もちろん、『2』ならではの新要素も見逃せません。噂を流すことによってMAPや物語展開までもが変化してしまう"噂システム"。特定の組み合わせによって発動する派手な"合体魔法"。1対複数という組み合わせも可能にした悪魔とのコンタクトなどなど。そして何よりも、前作のキャラクターが続々と登場するという演出は、まさに『真・女神転生』ファンには感涙モノです。作品としては4月に発売された『ソウルハッカーズ』の影響を受けて想像以上にライトな仕上がりになっているものの、『2』ならではの新要素は必見です！



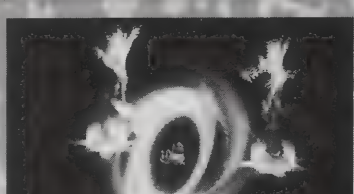

◀言い得て妙な一言。テーマ的には、前作よりもシリアスなのです。




## ペルソナ様の次はジョーカー様だったり! 青春の1ページをRPGでのりこえろ その2

**●悪魔との付き合いはギブなしテイク！魂なんて百年早いっ!!**

悪魔とエンカウントするダンジョンパートは画面上にコンパスが表示されるので、通常のMAPパートとの違いは一目瞭然です。またそこで起こる戦闘も、従来のものとは大幅に異なります。今作の戦闘は、基本的にオートバトル。プレイヤーが各キャラの行動を選ぶこともできますし、コンピュータまかせにすることも可能です。これにより、戦闘がスピーディーに行なわれるようになりました。また、攻撃の際のアクションにも注目。敵に接近してから魔法を使ったり、剣を振り上げるなど、キャラのモーションが増え、前作以上に臨場感あふれる戦闘が楽しめます。さらに、戦闘における新要素には合体魔法があります。この合体魔法は、構成する魔法と使用順という2大条件を満たすと自動的に発動！威力が強いばかりでなく、見た目にも楽しめます。この合体魔法の条件探しも、『2』の楽しみの1つといえるでしょう。次に、悪魔との戦闘を避けて平和的な解決を望んだ場合は、交渉モードに発展します。これは前作にもありましたが、プレイヤーが交渉人と交渉手段を選択して悪魔にアプローチし、悪魔に対して説得を試みようというモード。この交渉は1人の悪魔に対して、こちらが2人や3人で交渉することも可能です。交渉の結果は敵悪魔の種類や性格、交渉人の選択した手段に応じて、悪魔の感情が1段階変化します。そして、喜び、興味、怒り、恐怖という4つの感情のうちいずれかが3段階目に達した時点で、さまざまな反応が得られます。「喜び」：相手悪魔と契約（後述）を交わすことができる。「興味」：相手悪魔と同じアルカナ属性のタロットをもらえる。「怒り」：問答無用で戦闘が発生します。「恐怖」：逃亡……。以上、4種類の反応が基本です。相手が契約済みの悪魔だった場合は、フリータロットをもらえたり、契約を破棄されるなどの反応が加わります。この悪魔との交渉なくしてクリアすることはできないでしょう。



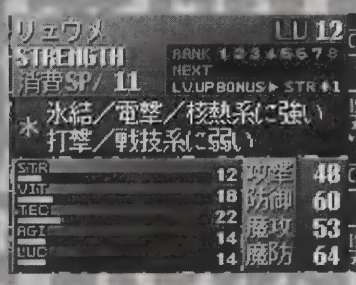
◀合体魔法はとにかく派手。序盤でもかなりの数が確認できます。




## ペルソナ様の次はジョーカー様だったり! 青春の1ページをRPGでのりこえろ その3

**●グッバイ、スペルカード。今度はアルカナカードがあるかな！**

今作でのシステム変化の中でももっとも大幅なリニューアルが行なわれたのがペルソナ召喚。前作では、従来の『真・女神転生』シリーズの流れをくみ、悪魔とのコンタクトで得たスペルカード（悪魔が書かれたカード）を合体させることでペルソナを召喚していましたが、今作では召喚させたい悪魔が属するアルカナ（属性のようなモノ）が描かれたタロットカードを規定枚数集めればOKとなっています。これにより、カードの組み合わせをいろいろ試してみるといった、やり込み度的な要素は半減してしまいましたが、前作よりペルソナ育成に集中できるようになったといえるでしょう。また、ペルソナは8段階まで成長させることが可能です。これ以上になると成長は止まってしまいますが、何やら隠し要素もありそうです。また、マジックカードやインセンスカードを使い、ペルソナの能力をプレイヤーがある程度操作できる点も魅力です。




◀基本的に一度召喚したペルソナはランク8まで育てるようにしましょう。

**●ペルソナ＝キャラクターの強さ！**

ペルソナは使えば使うほどランクが上がり、強くなっていきます。このランクを上げるということは、キャラクターのパラメータの上昇や新たな魔法や技の取得に関わってきます。つまり、どれだけ多くのペルソナを召喚したかが、本作を堪能するコツともいえます。しかし、ペルソナを召喚しようにも、中にはどうしても手に入らないアルカナ属性を設定されたペルソナも存在します。そこで役にたつのが、契約悪魔とのコンタクトで手に入るフリータロット。このカードは何も描かれていない白紙のカードで、ベルベットルームにいる悪魔絵師に頼めば、どんなアルカナ属性のカードにも変化させることができます。これを利用すれば、どんなペルソナでも召喚できるというワケです。ちなみに、ランクを8まで上げたペルソナを帰還（消滅）させると、アイテムを入手できます。前作同様、レアアイテムに変化するペルソナもいるかもしれません。

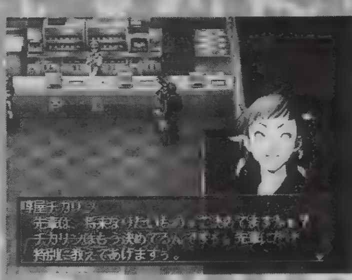
# ペルソナ2 罪 はじめて物語




## ペルソナ様の次はジョーカー様だったり! 青春の1ページをRPGでのりこえろ その4

**●ココが残念、願わくば……**

最後に恒例の次回作への期待を紹介するわけですが、『2』に関してはココが残念と言い切るのは難しいのです。無理矢理挙げるとすれば、"噂システム"が若干物足りないかなという程度。発表当初は噂によってシナリオが千変万化……とまではいかないまでも、かなりの分岐を見せるであろうと否応なく期待も高まりました。しかし、ゲーム前半では、ショップに関わるモノ程度……。しかも1つの対象につき、噂を流せるのは1回きりという仕様で、ストーリー展開を変化させるようなモノは数えるほどもありません。これらは後半まで進むと登場するのか? それとも、分岐が多すぎると収拾がつかなくなるため、大がかりなモノは用意されていないのか? 序盤攻略中の現段階では、明確な答えを出すことはできません。また、『ソウルハッカーズ』を意識したのか、ゲーム全体がわかりやすすぎるというのも考えモノです。テンポの良さと手応えのなさとは微妙に意味合いが異なるのですが、『2』の場合は少々手応えが足りない気がします。3Dダンジョンや悪魔合体がなくなったことを考えれば、ディープなファンには物足りないのでは……? しかし、いずれも欠点と決めつけるのは酷といえます。これらの問題点も、重箱の隅を突付くようなモノばかり。このようなモノしか目につかないということは、それだけ本作がしっかり作られている証ともいえるでしょう。悪魔との交渉、少々物足りないとはいえ豊富に用意された噂の数々、そして召喚したペルソナの育成やカジノなど、ハマれる要素をたくさん持つこの『ペルソナ2』。前作のファンはもちろん、今まで『メガテン』シリーズは難しいからと本シリーズを避けていたプレイヤーにもオススメできる逸品です。"噂システム"は、練り込まれればいろいろな展開が期待できると思います。本作だけで終わらず、ぜひ次の『ペルソナ』、もしくは別の作品でグレードアップしたものを見てみたいですね。

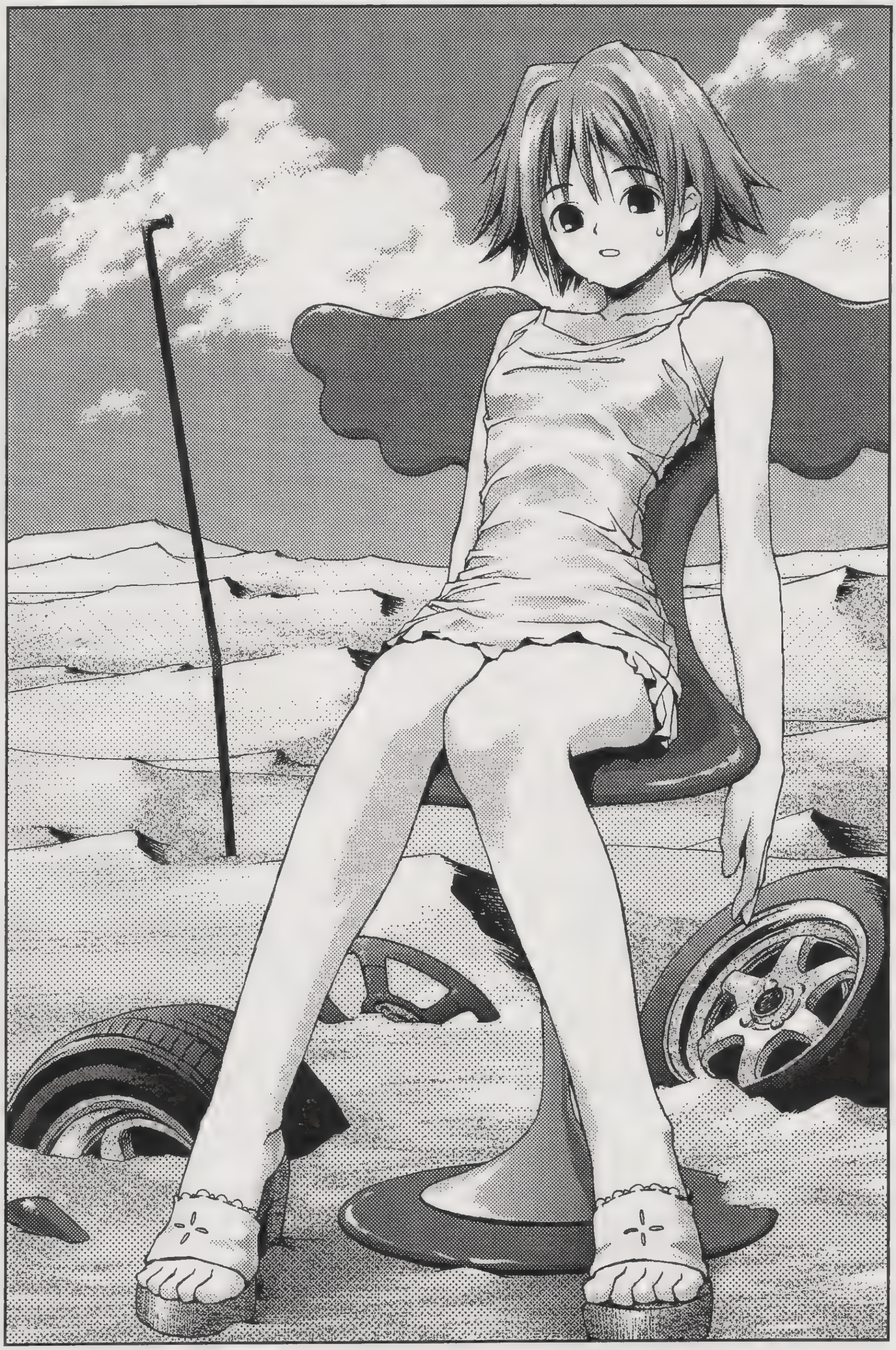


◀さまざまな噂屋が登場。彼らとの会話も、ちょっとしたお楽しみ!

おいしくてみるみるつよくなる(DS非対応)

# ぬりえの時間

左ん
プロフィール
グラフィッカー、ドット絵師、マウス使いなどいろいろな肩書きを持ちつつ水色時代を駆け抜けた昭和の乙女。文鳥とハムスターのニオイが好きなうえ目薬ジャンキーとか。



イラスト／左ん

# COLUMNS OF DENGEKI 電撃コラムス

夏も近づき、太陽の日差しかまぶしくなってきています。ここのコラムも毎回、真夏の太陽のように輝いてますよ。

## ★10月10日は「眉毛の日」ともいえるね

あと3カ月くらいありますが、10月10日は「目の日」ですね！　なんでも来月あたり人類めつぼ〜だという話なので、今のうちにこのテーマをやっておくのです。

さて、ゲーム業界には目の悪い方が多く、必然的に職場は「めがねっこ」だらけとなっております。しかし、「めがねっこ」好きのみなさんが思い描くソレとは**チョット違う**かもしれませんね。「めがねっ漢」もいるし。

ゲーム開発者のみなさんは、一日中パソコンに向かってオシゴトをしていますので、とても目が疲れるのです。余談ですが、パソコンのモニターやテレビのブラウン管は、大きな電球のようなものです。豆電球を四角い箱に入れて育てると、てっぺんがフラットな四角い電球に成長する……とでも思ってください。つまり、電球の光をずっと見つめているわけです。

これは慣れてくれば結構へいちゃらなのですが、残業などで長時間モニターを見つめ続けるのはツライものです。オシゴトが忙しい時期には、みんな一様に**どろりとした赤い目**をしています。この頃、中には涙目状態になっている人もいますが、それは別の理由で本当に泣いちゃっているのかもしれませんね。**ははは。**

日々こんなにがんばっているオメメですから、時々ご褒美をあげましょう。最近筆者は目薬を冷蔵庫で冷やして使っているのですが、**こんな気持ちのいいコトってないですわ！**　ところが筆者は、いまだコマーシャルのように上手に目薬をさすことができません。どうもマトにあたらずに、若干ズレたところに目薬が落ちてしまうのです。そのようなときには、引力を利用してムリヤリ目の中に流れるように顔を傾けます。こうすれば目薬がムダにならずに経済的ですが、あんまりこんなことをしていると腰が「グキッ」てなりますので注意が必要です。

また、デスクを離れて窓の外の景色をみるのもよいでしょう。その際、隕石が降ってくるようであれば、とにかく走って逃げてください。**生きていたら、**またお逢いしましょうね〜！

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

# Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓眞 近況

10年来続けていたレビューから正式に降りました。今後は、ここで不定期に好きなゲームについて取り上げていこうと思います。

## ★ＰＳ2用ソフトの開発は難しいだって？

次世代プレイステーション(以下、ＰＳ２)について、さまざまな噂が取り沙汰されている。例えば、アメリカのニュースサイトなどでは「半導体生産の歩留まりが悪くて、まともに量産できないのではないだろうか」とか、これまた無根拠に「発売は遅れるだろう」とか言われたりもしている。北米は日本発売よりも遅く、来年秋発売予定なのに……。

そんなＰＳ２に関する言説の中で、意外と誰も問題にせず、無根拠に信じられているものがある。それが、「ＰＳ２の性能はあまりにも高すぎて、それを使いこなすようなことは、大メーカーしかできないだろう」というものだ。つまり、資金力も人材も設備もそろっている大メーカーしか、ＰＳ２用のソフトは開発・発売できないのではないだろうかというのだ。これが本当だとするなら、確かにゆゆしきことだ。

だけど、本当にそうだろうか？　僕には、とてもそうは思えないのだが……。

というわけで、今回はＰＳ２用のソフトを作るのは、決して難しいことではない、という話をしよう。

まず第一に、ＰＳ２用ソフトのプログラムを組んでいくことが難しいか難しくないかについて。僕なりの答えは、「ある意味、難しくなるが、基本的には簡単になる」だ。実にワケのわからない答えだが、説明しよう。

昔、僕が初めてプログラムを組んだ頃は、すべてアセンブラ（非常に原始的なレベルでコンピュータを操作する言語）でプログラムを組み、それを組む場所はノートの上で、エンピツなどの筆記用具を持って、手で紙に、書いていた。これがしばらくすると、プログラミングに使用するマシンの性能が上がり、ベーシックやＧＡＭＥといった当時としては高級な言語を使って、直接コンピュータ上でプログラムを書くことができるようになっていった。

これは素晴らしい進歩だったが、当然、これを使うためには、各言語ごとのクセというか、考え方を理解して作業を進めていくという独特なノウハウが新たに必要になったりもした。言い換えるなら、素晴らしい進歩の影に、「覚えなければいけない約束事が増えて面倒になった」という側面もあったのだ。

でも、僕は決してアセンブラに戻ろうとは思わなかった。なぜなら、高級言語を使ってプログラムを表現した方が、アセンブラよりはるかに簡単に、さまざまなことを表現できたからだ。

さて、時は流れて（現行の）ＰＳのスペックが発表され、徐々に情報が公開されはじめた1994年ごろのこと。ＰＳ用ソフトの開発は、基本的に「Ｃ言語」（現在は主流となっているプログラム言語の１つ）を使ってプログラムを組むということが話題になった。あるゲーム会社の社長などは「ゲームマシンは職人がアセンブラでプログラムを組むから、（マシンの）パフォーマンスを引き出すことができる。Ｃなんかじゃお話にならない」と、雑誌上で言い放っていたし、ゲームのプログラミングをかじっているユーザーからも「Ｃで組むなんて邪道だ」と揶揄されたりもした。

しかし、実際にはどうだったのかといえば、誰もが立派にＣ言語を使ってゲームを作ることができた（部分的にアセンブラを使う場合もあるが）し、なにより、Ｃでプログラムを組んでいるからこそ、ユーザーはＳＦＣ以前には夢にも思わなかったようなゲームで遊べるようになったのだ。今、店頭の棚から適当に手にとったＰＳ用ソフトのどの１本を見ても、ＳＦＣではどんな優秀なプログラマーが、どれだけ技術を尽くしたって作れやしないゲームになっているのは、まず間違いはないだろう。ユーザーにとっては、絶対的に「Ｃ言語万々歳」なのだ。

では次に、ハードの性能という点から見た場合はどうだっただろうか？　僕がＰＳの前にソフトを作っていたＰＣエンジンやＳＦＣと比較したときに、Ｃで組み上げたＰＳ用ソフトは、ＰＳのパフォーマンスを十分に引き出せていないのだろうか？　確かに、ＳＦＣやＰＣエンジンの時代と比較すると、純粋にハードのパフォーマンスを引き出すのは少々難しくなったのは事実だ。その理由はさまざまだろうが、それ以上に重要なことがある。アセンブラですべて組み立てていたのでは、絶対に『ＦＦⅧ』は作れやしないし、多分、ＰＳ用ソフトの開発は、その大半が「とても作っていられないぐらいの困難な作業」になってしまうのだ。つまり、Ｃを使って少々パフォーマンスを引き出すのは難しくなったかもしれないが、「ゲームとしての新しい表現」に集中できるようになったのは疑いようのない事実なのだ。パフォーマンスを少々あきらめるだけで、以前とは比較にならないくらい強烈な表現力を得たわけだ。

当たり前の話だが、ゲームとは、そもそも何だろうか？　それは１つの「表現物」なのであって、「技術博覧会」の場ではない。パフォーマンスがどうかは知らないが、作り手が本当に作りたいものを表現できることのほうがよほど大切なはずだ。その表現力を得るための手段は、簡単であればあるほどいいに決まっている。自動制御のまるでない複雑怪奇なカメラを使って写真を撮るよりも、オートフォーカスでなおかつ自動制御がついているカメラ（さらに自動制御を必要に応じて切ることができる）で写真を撮るほうが、よほど写真表現に集中することができるだろう。これが、当たり前なのだ。

さて、ＰＳ２は確かに複雑なハードだ。だが、その複雑さは先に述べたような表現力を得るために必要なものだし、コンピュータとしての性能は、現行ＰＳよりもはるかに上がっている。今までのように「ポリゴンの数が出せない」といって、何かを削ったりするような、表現に対して課せられる技術的な制約も、そんなことを考えなければならないという無駄な作業も、まったくといっていいほど、しなくてすむようになるわけだ。そう考えれば「最初に覚えなければいけない約束事は増えるだろうが、作ること自体は今より簡単になる」と考えるのが当たり前だし、それが技術の進歩というものではないだろうか。だいたい、クリエイターが表現したいものを表現できて、ユーザーが遊びたいものが作れれば、それでいいのだ。

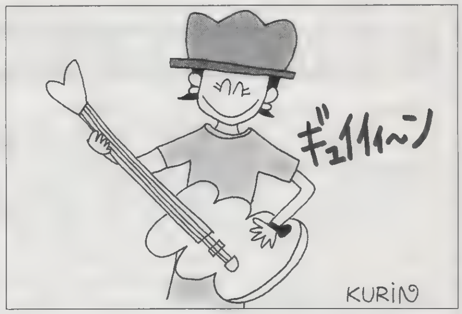
同じ理由で、「ＰＳ２用ソフトの開発には多額の資金がかかるから、大メーカーしか作れないだろう」なんてことも、おかしいのだ。たとえば、あるクリエイターが現行ＰＳの同時発色数の限界とされる約３万色を越えたグラデーションで表現された「ぷよ」を登場させる落ち物ＰＺＧを作ろうと思ったとしたら、それだけでも十分にそのクリエイターにはＰＳ２でなければいけない必然性がある、と考えられるではないか。そして、そもそも落ち物ＰＺＧを作るにあたって、そんなに多額の資金が必要であるとは思えない。

そんなわけで、僕はＰＳ２用ソフトを企画することも、実際に開発することも、難しい作業であるとは思わないし、大メーカーしかできないなんてことも信じていない。むしろ、クリエイターが本当に作りたいものを作ることができて、ユーザーが遊びたいものが遊べるようになる、いいチャンスだくらいに思っている。

だって、ＰＳ２だって、僕の頭の中の「理想のゲーム」は作れないんだから（笑）。

## よしきくりんのへんちくりんコラム
# 初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール　『ときメモ』優美役でおなじみのキュートボイスアクター。ドライビングテクニックはB級ライセンスを持つほどの腕前。今回は『ウンジャマ・ラミー』奮闘記の第三弾！




イラスト／よしきくりん

### ★話題いっぱい漫画家弘兼氏とのトークショー

いよいよ関東地方も梅雨入りしました。でも今年の梅雨は、晴れ間が多くてちょっと嬉しくなっちゃうようなお天気が続いています。

私このところ、数々の映画を鑑賞中であります。まずは、ケイト・ウィンスレット主演の「グッバイ・モロッコ」。エキゾチックなモロッコの町並みが印象的でありました。そして、今年のアカデミー賞オスカーで話題になった「ライフ・イズ・ビューティフル」。内容は「シンドラーのリスト」なんだけど、イタリアのチャップリン、ロベルト・ベニーニが演じるとかなりユーモアあふれる作品へと変身してしまいます。思わず笑っちゃう場面も多い反面、やはりナチスの歴史もきちんと描かれていて色々考えさせられる映画でしたね。映画は続々とチェックしていく予定ですぞ!!

先日、「弘兼憲史氏写真展 丸ノ内フォトスケッチ」のトークショーの司会の仕事をしました。弘兼氏と言えば「人間交差点」や「課長 島耕作」など人間の生き方や社会テーマを深く描いた作品を手がけている漫画家として有名人ですよね。現在は週刊誌「モーニング」で「部長 島耕作」を連載中。こちらはワインの輸入が題材となっていますが、フランスに取材で訪れた話もかなり興味深いものでした。このトークショーのときに予告篇の話題になり、ワインの次はレコード会社が舞台になるとか……!? これはかなり貴重な話題かもよ。また、今回は氏にとって初の写真展ということでもありました。そんな中、ちょっと驚きだったのは漫画家の人と写真は切っても切れないものらしいということ。というのは、背景の絵を描くときにこの写真が重要な資料となるそうです。それで自宅には、ものすごい量の写真がストックしてあるとか。この写真展に展示してある丸ノ内の風景が、これからの漫画のワンシーンとして登場するらしいのです。楽しみですね。こちらもチェックです。

さて、今回のゲームレポートは『ウンジャマ・ラミー』の第三弾です。さっ、ギュイイィ〜ンとギターを弾いて次はピラー先生のステージへ。かなりハードなロック調で「ママママ、パパパパ」とノリまくってます。婦長さんなのにベイビーは投げるし、こんなにハードでええんかぁ、って感じですなっ。そして、次はフッセンペッパーのステージ。こちらはかなりのヘビメタバージョンステージ。この曲って「タモリ倶楽部」の空耳アワーに登場する曲みたいよね。この気持ち分かっていただけるかしらん？ ホントそっくりなんだからさっ、ちゃんと聞いてみてねっ!!

## シリコンバレー在住・ナベP殿下が贈る
# 西海岸電脳遊戯事情

ナベP殿下 近況　苺狩りに行く途中、メチャクチャSF的な光景に遭遇。数百の巨大な蚊トンボのような風力発電機が設置してある地帯なんですが、それが視界全部に広がる怖さといったら…。

### ★次世代ゲーム機のアメリカでの展開（1）

Ｅ３と同時に任天堂の次世代機に関する発表があって、これでついにソニー、セガと合わせた御三家の次世代ゲーム機の顔ぶれが揃いました。日本ではすでにドリームキャストは発売されているため、次世代とは括りにくいのですが、アメリカではいずれの機種も未発売なため、この呼び方もＯＫでしょう。

さて、日本でもこの3社の発売するゲーム機が20世紀と21世紀をまたいで覇権を争うことになるわけですが、実はこれは日本市場内だけの戦いではなく、アメリカやヨーロッパの市場を含めた全世界的なスケールの争いの一部でもあるわけです。つまり全世界市場で売れていくように戦略を立てて進めていかないと、日本以外の市場で早々と姿を消し、結局巻き返せなかったセガサターンの二の舞になるかもということです。

ＴＶゲームのハードは日本企業が世界中のシェアをほぼ独占しているという、他の産業ではまず見られない特殊な状況にあり、しかもこれは当分のあいだ揺るぎそうにもありません。その理由としては、もちろん日本のハードウェアの技術が高いということもあるけど、もっとずっと重要なのは、ハードを売るためのカギとなるにソフトを作っている日本のゲーム業界が他の国の追随を許さないところを突っ走っているということです。ご存じのように、ＴＶゲーム機の歴史の中には他国製（主にアメリカ製）のゲーム機もかなり登場していたのですが、以前「かまやん」のコラムでも取り上げられたように、国産のゲーム機の前に結構あっけなく消え去っています。そして、今や日本のＴＶゲーム産業は押しも押されぬ全世界的なものになったのです。

ゲーム機のハードだけでなく、日本でヒットしたソフトのうち、他の文化圏でもヒットしそうなものは、翻訳などのいわゆるローカライズをされて他国でも発売されます。日本ではゲームソフトが数百万本売れることがそれほどめずらしくありません。だから、ソフトメーカーがお金をかけて作品を作れるし、いいものもできます。日本以外の国で大ヒットを記録するソフトの多くが日本製であるのも無理のないことです。すでに海外市場に狙いを定め、コナミのように日本版の製作と同時に英語版の製作を進め、日米でほぼ同時にソフトを発売するというようなケース（『メタルギアソリッド』『サイレトヒル』）も目立ってきていますが、これは今後さらに増えていくでしょう。　（以下次回に続く）




イラスト／山師

流通の鬼かまやんが斬る!

# PS業界大人の話

鎌田重昭プロフィール　フリーの業界事情通の方で、現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

## ★TVゲームとマルチメディア(その2)

今年もあっというまに夏がきました。関東地方は梅雨の間もけっこう暑い日が多くて、歩いてるだけでHPが削られるような日も少なくなかったですね。

だんだん一年の長さが短くなって、気候がハードになってきたような気がします。SF小説に時間の流れが加速度的に早くなるというネタの作品がありましたが、実は本当にそうなんじゃあないかと思える今日この頃です。だってつい2～3日前に前号の原稿をアップしたような気がするのに、もう次の締切が過ぎてるんですから……。(わかってるんなら早くしてください：担当者談)

冗談はさておき、業界の変化は本当にかなりスピードアップしてきました。このコラムではできるだけ早く情報をお伝えしようと思っているのですが、隔週で1ページ分の情報量ではあっという間にニュースに追い越されてしまいますね（まあ、毎週10ページずつとかいったら、過労で倒れますが)。

このコラムでずっと話題にしている中古問題でもいろいろと動きが出てきました。詳細までお話するとまた1ページでは足りなくなってしまうので、要点だけお伝えしましょう。

5月27日東京地裁において「ゲームソフトには中古販売を規制できる頒布権は存在しない」という判決が下されました。まだあくまでも地方裁判所での判例であり、訴訟内容も「現在のような中古販売の仕方でもいいんですよね？」という確認を求めるものでしたから、これで中古ソフト販売は一気に解禁、というワケにはいきません。

それでも並行して進んでいる他の裁判に対する影響は大きいですし、なにより中古販売を行っているショップにとってはこのうえない朗報です。だってもし「ゲームソフトにも頒布権が認められるから、ソフトは中古で売ってはいけない」という判決だったら、上級審（最高裁判所まで争って）で決着がつくまで「違法だ」っていわれながら商売しなきゃいけなくなるところでした。

買う方だって「もしかしたらこの商品は違法かもしれない」という気持ちで買い物するのはイヤですものね。私としてはこのへんでメーカー側、流通側とも歩み寄って、消費者にとってベストな中古販売方法について協議して欲しいと思うのですが。

■さて、後半は前号の続きを進めましょう。まあ正確にいうと110号の続きになるので、できれば前号をもう一度読み直してみて下さい。いないとは思いますが110号をお持ちでない方のためにちょっと説明しておきますね。

PS2などの次世代ゲーム機がマルチメディア端末として期待されています。そしてそれが家電業界をはじめとする他業種をも巻き込んだムーブメントとなっています。ゲーム機をマルチメディア端末に使おうというアイデア自体は決して新しいものではなく、過去にもいろいろな試みがあった、というとこまでお話しかけていたんでしたね。

前号の最後に「今後RPGはすべてDDで発売！　その第1弾『ゼルダの伝説』！　という展開を期待していたのは私だけじゃあないと思いますが……。」と書いたのですが、ちょっとひねりすぎたので何のことだかわからなかった人が多かったようです。この元ネタは、ファミコンにディスクシステムが発売になったときのキャッチコピーだったんです。パッと分かった人は30才代以上の人かも知れませんね。

任天堂は、このディスクシステムの大容量（当時としては）と書き込みが可能なメディアであるという点を生かして、RPGのようなゲームはすべてディスクで供給しようと考えたのです。

結果的にはカセットの部品となるチップの大容量・低価格化が予想以上の早さで進み、ゲームカセットから主流の座を奪い取ることはできませんでした。しかし、1千万台以上の出荷実績を持ったハードと、このメディアの組み合わせに大きな可能性を感じとったメーカーが少なからずあったのです。

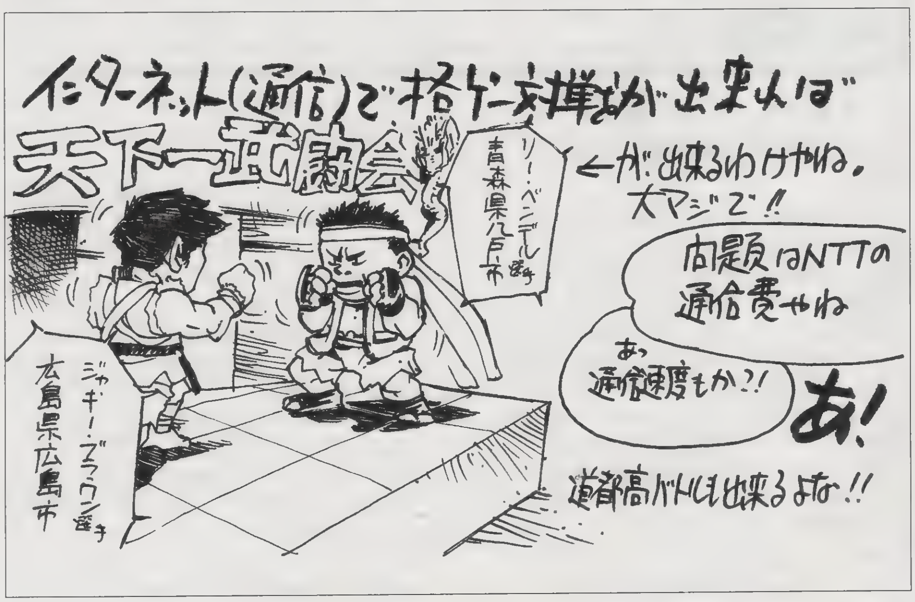
まず、本家である任天堂はファミコンを使ったネットワーク構想を推進しました。極めて単純とはいえコンピュータであるファミコンと、記憶装置となるディスクシステムがありますから、あとは電話線と接続するモデムがあれば立派にパソコン通信ができるのです。

ここでの問題点はモデムでした。当時（87年頃）パソコン通信は業務用か一部のマニアしか行っていませんでした。モデムの性能も300～1200bpsとお話しにならないくらい低く、それでいて価格は3～5万円と高価でした（現在では56000bpsという高速モデムが2万円以下で買えます)。

そこで任天堂は「ディスクファックス」を開発し、有力小売店に設置しました。これは電話回線を通じて任天堂本社とデータのやりとりができる装置でした。ユーザーは自分のデータをディスクに入れて小売店へ持っていき、この「ディスクファックス」を使って任天堂へデータを送れるようになったのです。

87年2月、このシステムを使った初のイベント『ゴルフJAPANコース』全国大会が開催されました。これは専用のソフト、『ゴルフJAPANコース』をプレイして出したスコアを『ディスクファックス』を使って集計し、日本一を決めよう、といったものでした。

■このイベントは約10万人の参加者を集めました。当時のレベルとしては大成功だったといえるでしょう。こうしてゲーム機をマルチメディア端末として使おうという試みが次々と登場していきます。




イラスト／菅野博士

# PSの奴隷

どんなことにも負けないくらい強い気持ちでつながりあってしまう
新世代のハガキ読者参加型コミュニケーションページです（仮）

遊べるソフトがガンガンに登場！ 今年の夏休みは良質のソフトに囲まれ、いつになくハラショーって感じじゃない？ ステファニー。え？ 感じる？ そうね、感じっちゃってもうビンビンよぉ〜。




本当にそうならスゴイけどなぁ

まんが／岩瀬さとみ

ＰＳの奴隷は絶好調発売中のＰＺＧ作成ソフト『落ちゲーやろうぜ！』は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよ。お店で売ってなかったら注文しよう！　と超しつこい宣伝も100回はスゲー前に超えたよ記念ってことで許してくれる、素晴らしきＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、ものスゴク楽しいですよ。

戦いの真実は結局……隠されたままだった。これだけ報道が発達した世界では人から人へと伝わる、基本的な情報伝達手段は、所詮、ナニも動かすことはできなかっ……いや、まだ諦めるのは早い。電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペック。さらにリニューアルで見やすさUP！　写植文字はちょっと小さくなったけど……見慣れちゃえば平気！　という事実がある限り、希望の火は消えちゃいない。ハズだ。肩から落ちそうになっていた、カメラをもう一度構え直す。オレのしてきたことが間違いでないソレを証明するために、誰かのためでなく自分のために……始めてみようと思う。目の前の涙を拭えないのは1度で十分だ……。

というか、一蓮托生　というか、一心同体少女隊、「十兵衛ちゃん」は楽しいナァ。毎月曜が気になってしょうがないや。

# それにしても気になるイロイロなゲーム情報が満載なのでバカ売れ中のDPSです。なので、最近はDPSどもバカ売れ中。当たり前だっちゅーの。なのなの。

▶大阪府　キノピコンさん　ペンで原稿書くのって大変なんですよね。ワープロはめちゃラクです。

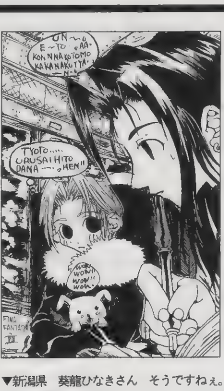

◀兵庫県　清水麻子さん　おだまりでしょうねえ。必要もナニもないです。あるんです。



◀埼玉県　ちょこぐまさん　初のエロゲーなんですよね。でも〇。お話いいですよ。キャラいいですし。



◀東京都　スティーブンさん　笑。そうやって悩むのも若き指導者の日課なのでした。

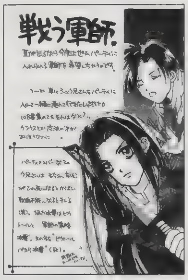

▼新潟県　葵龍ひなさきさん　そうですねぇ。主人公は難しいとはいえ……。






◀岐阜県　ミナギルイジさん　そうですよね。雰囲気変わってなくて安心しましたよね。


◀埼玉県　ヨシキチマルさん　連打しますからねぇ。応援は。ってそういうコトですよね？



◀大阪府　こみやまゆうこさん　軍師はまあ、直接戦闘はからっきしって人バカリですから。

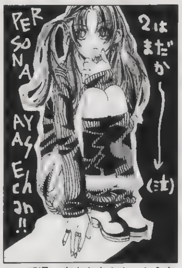


▲北海道　UTAさん　細かいところまで良くできているのも人気の秘密でしょう。

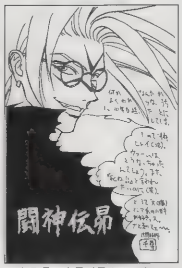

▲北海道　暮新さん　PCエンジン時代はACTの代名詞だったんですよね。



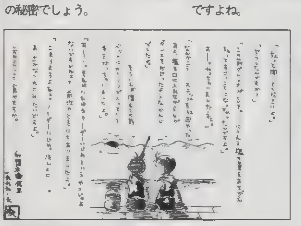
▲千葉県　ちったんさん　今回の「2」でも大活躍！　ナニもかもがパワーアップしてて〇です。



▲三重県　東本夕夜さん　もう少し、もう少しです。「1」に負けず末永く応援……できますかね？



▲大分県　赤月千尋さん　なってますねぇ。キャラデザだけでなくその辺も変革していいかないと。

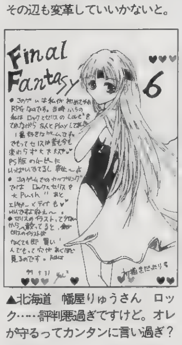

▲岡山県　閑久さん　リーダーイジメ。本当にあったら怖いですよね。ジワジワとイジメ。



◀北海道　セトさん　いいですよお。お母さんがライブ。スゴクカッコイイと思いません？



▲茨城県　根本亮津子さん　キャラいいですよね。格闘やらない人でもレッツゴーです。



▲北海道　帳屋りゅうさん　ロック……評判悪いですけど。オレが守ってカンタンに言い過ぎ？



◀長野県　スっちょんさん　遅れたのはチョビっとだけです。ありがとうございました。今後もガンバルです。



◀東京都　スティーブンさん　あるあるある！　って大丈夫でしょう。蒼隣だから。だめ？



▲岐阜県　宮崎淳さん　前作キャラが出るかどうかはこれまたポイントでしょう。



▲東京都　キューピィさん　慣れるまでが大変ですが、楽しいですよね。スパイクとか。

「実は……こないだ、彼氏にゲーム好きなのがばれて（ソレだけが理由ではなかったんですけど、きっかけになったのは確か）、結局別れることになりました。ゲームとか、アニメとか、そういうオタク系の趣味って隠しておくべきなんでしょうか？　恋人同士だから絶対に隠し事はできないってワケじゃないとは思うんですけど……少なくとも私は自分の好きなことは言いたくなっちゃうんですよね。どうなんでしょうねぇ。はてなです」茨城県　本城那珂柄さん

というか……それ以前に、互いの趣味を語り合えない恋愛は変だと思いませんか？　趣味＝好きなことなワケですから、自分の好きなことを語り合えないっていうのは……なんだか……悲しい気がします。DPSどの人気コーナー「奴隷の趣味」を見ても判るように、みんなイロイロなことで楽しんでるわけですし。自分が楽しいと思うことを相手も楽しんでいる。恋愛ってそういう部分が大事だと思うんですよね。確かに、同じ趣味を持っていてもダメな時はダメです。絶対ではないわけですが、趣味が一致している2人は、一致していない2人よりもいい感じに思えるのは確かでしょう。オタク系でも、そうでなくても、趣味は趣味。恋愛はある程度、自分をさらけ出さないといけないモノですから、まずは、自分の好きなことを相手も好きになってくれるのか？　そこが大事しゃないでしょうか？　それと……最近はオタク系の趣味を持っているからといってそんなに卑下して考えなくてもいいようになってきてます。パソコンの普及とか、マンガの社会的地位の向上とか、ゲーマーのイメージの変革とか、まあいろいろな意味でいわゆる普通の趣味と同じだと考えてもいいでしょう。それこそ、「趣味はゲーム」と言って笑われたりバカにされたりするようなら、その人とは文字どおり趣味が合わないんですよ。ね。

「DPSの保管って大変じゃないですか？　1冊が厚いから。ボクの部屋にはもう100冊以上のDPSがあるわけなんですが、捨てられません。コレってどうするのが一番なんでしょ？」東京都　村田真意さん

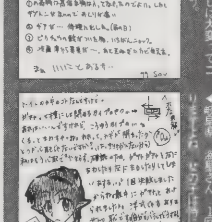
こないだ、DPS編集部は同じビルの5Fから6Fに引っ越しました。当然、過去のDPSをどうするかっていうのは荷物整理の際の大きな問題に。まあ、村田さんと違ってお仕事なので他を捨てても本誌は残したんですけど……普通の読者様はどうするのがいいんでしょうねぇ？　必要なページだけカッターで綺麗に切り取って後は捨てちゃうとか？　いや本心は、大事に丸ごと取っておいて欲しいんですけどね。

## ロボコン0点な人

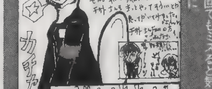
### 猫を送るぞ!!

仕事仕事仕事。いつもの状況に戻ってしまいました。あーいと哀れ。（ほ）

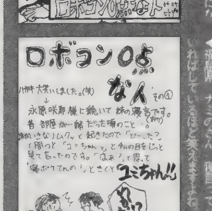
いい具合に仕事の波に飲まれています。暇を持て余していたゴールデンウィークが懐かしい。何の予定も立ててないのに1週間ポカリと空いてしまって、さらに還付金でそれなりに懐は暖かかったあの頃……ってついしヶ月ほど前なんですけどね。金ある、暇ある、予定なしと、何かするにはもってこいの状況だったのですが……。そのときは欲しいゲームもやりたいゲームもなく、旅行したい場所も観戦したいスポーツも観たい映画も行きたいレジャーもない。ど一にも、自分は外に向けた趣味はまったくないことに気がつきました（知ってたけど）。結局、いきなりの風邪でダウンしてほとんど寝て過ごすことになるんですが、休みの過ごし方が下手です。というか、ただしい休み方を忘れてしまったようです。休み＝ひたすら何もしないという生活が染みついているからなぁ。困った困った。しかしそれ以前に、休みにどこか誘ってくれる友だちがいないこの[illegible]……うーん、うーん、書いていてなんだか悲しくなってきましたのでこの辺で……。ってネーム全然足りないよ。そろそろ覚えないとな？　減点2億。[illegible]



[illegible]想刻さん　1人暮らしは大変ってコトですね。[illegible]気を付けましょう。



◀岐阜県　翔華さん　1回でもミスると気にな[illegible]



◀埼玉県　ナミのさん　寝言ってハッキリして[illegible]

うほど同じです。しかし、このゲームで特筆すべきは、戦闘シーンをカットできる機能を搭載していることでしょう。これは嬉しい限りです。といっても、戦闘シーンをオンにしていると、『Gジェネ』なみに読み込むんですけど。精神コマンド（種類や効果もスパロボコンパチなので、実に分かりやすい）を使うときいちいち読み込んだりするので、全体的なテンポは悪い部類に入るけど、戦闘がオフにできるだけで結構快適な感じがしてしまいます。さらに、やりこんでいる人に聞いたところ、お話はかなり面白いそうです。これはちょっと期待してしまいます。『スパロボ』シリーズは、これまで頑なに戦闘カット機能を付けなかったのですが、この作品を機会に、「次なる正統派シリーズの新作」ではカット機能がつくのではないか？　そんなところにも期待してしまうのでした。しかしまぁ、さっぱり期待してなかったのに、システムが『スパロボ』と同じと聞いただけで楽しみになるあたり、やっぱり好きなんですね、このシリーズ。（ほ）

悲しいね。でもオレも同じ様なモノ。（魔）

「PSどのポイント制について」　ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。100号からは心機一転！　ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指します（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってますし。ね？　描こう？

# ギャルとゲームとなみだとちくび

**ノートパソコンを買う決心がつきました。この号が出る頃にはゲットしてるかも。しかしつい2年前に買ったパソコンがもう役に立たんとは、技術革新の速さを改めて実感。（中）**

深田恭子って言やぁ、アレだ、スパ王！　あのCMで二の腕やら耳やらをフニフニするのが最高だぁね。マーベラス、シーブリーズのCMを見てたときは「もうちょっと腕細くしたほうがいいんじゃねーの？」とか思ってたが、俺が間違ってたよ。ていうか、欠点をあの仕草でチャームポイントに変えてしまったトコロに、広告代理店やるな、って感じ。やっぱり女のコって、そこそこ脂肪がついてたほうがイイよな〜、と改めて確認したCMでした。まあ、もともとスレンダーよりグラマラスだからなぁ、俺。藤原紀香と松嶋菜々子の比較では、前者。ちなみにアナウンサーでは、テレ朝の下平さやかは巨乳で注目です。そんなせいか、細〜い体型に憧れる女のコの気持ちは、てんで理解できない。「松雪泰子とかよくない？　足とか細いし、色白いしぃ〜」などと言うオンナはグーパンチだな。指輪をつけて野村沙知代ナックル（ワイドショー参照）にグレードアップしても可。でも、逆に細いほうがイイってのもいる。そういう人からすれば「藤原紀香って顔丸いじゃん。昔は太ってたし」とか言うし。とはいえ、グラマラスとスレンダー、どっちがイイかというアンケートを取れば、男はグラマラス寄り、女はスレンダー寄りの意見になると思うんだけど。実際のトコ、どーなんでしょね？



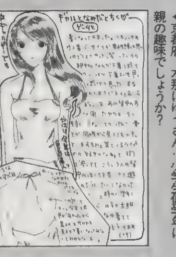

▲千葉県　ちったんさん：男のロマーンはセーラー服。女のロマンが詰め襟。…なんですかねぇ？




▲奈良県　輪廻さん：確かにイラストだとカワイイですけど、実際は変でしょうねぇ。機能性は高そうですが。



◀埼玉県　めーこさん：意味あるんですかねぇ？　既に……消滅？



◀京都府　木那はゆうさん：小学生低学年は親の趣味でしょうか？



◀東京都　蒔村祐さん：ビシッとしてるとグッと来ますよね。



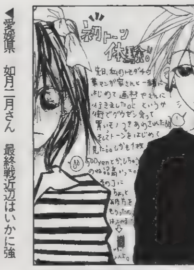

◀群馬県　沢瀬ゆうさん：笑。非常にピンポイントでステキです。



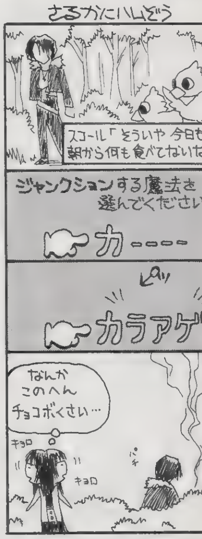

◀愛知県　天野まゆりさん　『ネオリュード3』。まだ何の音沙汰もありません。



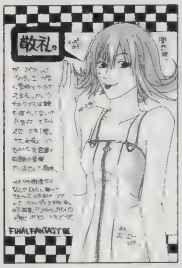

◀愛媛県　如月二月さん　最終戦近辺はいかに強力な魔法をジャンクションするかがポイントです。



◀東京都　いちご・すとろべりぃさん　そうやって大人になっていくわけですよ。




まんが／風上旬（臭いでしょうとも。そりゃね。鳥臭い）




◀鳥取県　ねこ香織さん　床部でもオイッスとか、イロイロ流行があります。




◀東京都　スティーブンさん　笑。いつまでたってもそんな役なんですよ。




◀大分県　えるるさん　前作までのキャラはみんな年寄り？　どうなってるんでしょうねぇ。




◀新潟県　RATAさん　新しい仲間がどこにいるのかチェックするのって楽しいですよね。




◀大分県　えるるさん　歴史を感じますよね。紡いでいくって感じでしょうか。




◀栃木県　アブサンさん　マッピングしないと厳しいんですけどね。後半特に。



◀東京都　亀追楽さん　よく考えると文化祭イベントとか欲しかったですよね。



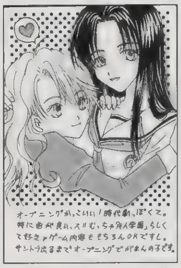




▲埼玉県　かえるヌクレイさん　愛嬌ありますよね。ドットカクカクなのに。

◀大阪府　パラノイアさん　常に剣持ってるのは怪しすぎ。いいヤツなんですけど。

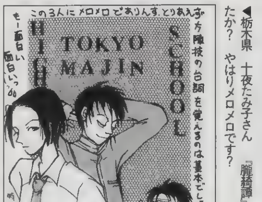
▼千葉県　柴田恭子さん　作り細かいですよね。ものすごく。実際プレイしてみないとわかりにくい部分ではありますが。



◀愛媛県　むにゃんさん　曲もカッコイイですよね。確かに時代劇っぽくて。

▼青森県　くめた夏緒さん　今回もきっと……イロイロと同じ様なことが……多分……。彼らもバリバリに登場するようですし。




◀栃木県　十夜たみ子さん　『朧綺譚』の男子EDはどうでしたか？　やはりメロメロです？

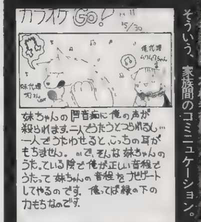



◀神奈川県　沢井ユリさん　キスティスに惚れたって人は多いです。最後まで恋人いませんけど。

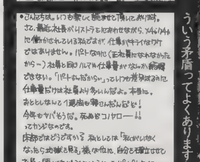



## 各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」　ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。「プリクラQ」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！　「カラオケGO」：まだかなりちゃんと募集中（笑）。「ゲームライター講座」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なDPSライターになれる！　かもしれなかったり。




◀神奈川県　石桜寺和彰さん　大事ですよ。そういう、家族間のコミュニケーション。



◀兵庫県　真鍋熱さん　その意気です！　そういう矛盾ってよくありますから。

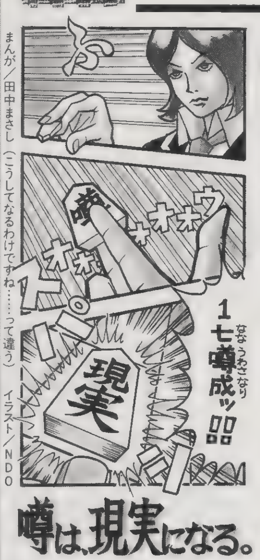
## 新コーナー大募集！「職業のひ・み・つ」

新コーナー！　あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！　っていうネタなら何でもOKです。地域限定、風俗、公務員など何でも可。ボクに教えて！　何かを。

肌のムチムチは何となくイイモノです。（魔）

『リアルロボット戦線』なるゲームをみせてもらいました。はるか昔、『バトル　オブ　サンライズ』の名で発売予定表に載って以来ひたすら沈黙を守り続け、タイトルが『リアルロボット戦線』に変わったときにちょっとだけ情報が出たと思ったらまたも長きに渡る沈黙を守ってきたアレです。確か『第4次S』のエンディングにちょっとした予告が入っていたと思うのですが、あれから一体何年経ったのやら。それはともかく、無事発売されるようで、動いているところを見せてもらう機会がありました。世界観的には、デュプリケーターとかブランチとかどこかで聞いた固有名詞が出てくる……と思ったら、SFC版のリアル系SLG（タイトル忘れちゃったよ!!）にあった設定ですね。しかしオリジナルキャラが前面に出ているので、SFC版とは違うようです。それでもって、ゲームのシステムの方はというと、ほとんど『スーパーロボット大戦』そのまんま。実は全然ノーチェックだったんだけど、これならシリーズの1つとして考えてもいいのではないか、と思

編集部がコレまでのYWCA会館5Fから6Fに引っ越ししました。たった1F上がるだけなのに、その作業の大変なコトったらな〜いのです。まあ、足掛け5〜6年、編集部に住んでいる（涙）と荷物も多くなろうってなもんで……。オレ関係（奴隷のハガキなども含む）の荷物だけでダンボール30箱はあったな。マジで。あー重かったし、埃がすごかった。でも……それ以上にスゴカッタのは、ゴミ。今回、電撃系の全編集部が何らかの形で移動したんだけど、その時出てきたゴミの総量はまさに地球に厳しい人の代表って感じ。オレたちは……ゴミの山の中で仕事をしていたんだなぁとホレボレしちゃうくらい。むふ〜。新しい場所はなんていうか……ちょっと狭いですが、いい感じです。床寝スペースも探せばあるし。（魔）

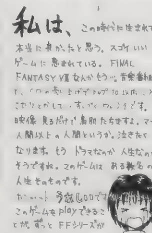



まんが／田中まさし（こうしてなるわけですね……って違う） イラスト／NDO

## ランキング発表

140 樹宮匡平、小見幸子
130 くめた夏緒
120 東本夕夜
110 にいさま、ねこ香織
105 CUSTOM
100 ちったん、RATA
95 スティーブン
90 雨宮五月、楓来らみー、昭直利、長尾叶矢
80 葛城ヒナユキ、小島要、佐戸原ひろあ、十々夜、布施唯華、宮崎あさみ
75 SATOMI、すだこ、民てる戸、トモ、藤苺らえる、藤咲尚、ゆず21号
70 祥人、鯖田ユキ、白河風華、のぶすけ、英桃、水上陽平、蘭丸、
65 秋月枯都、いふじこう、いちがやまみ、白犬、キノピコン

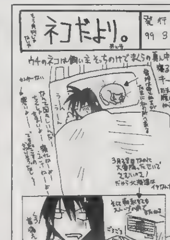
●60 彩秘、亀道楽、如月二月、桐生新、ゲーム一家、サハライワリ、ばらスィー、●55 秋山たつみ、綾千、鴉アヒル、彩軌彼方、週末の怪人、水鶏、ぞう、太一、乃亜、ののき、ハリガネ、みなみ流水、●50 明石知子、おてんとう虫、楓月さらら、朱見珠、スっちょん、名古屋の妹、日野晴火、藤崎あすか、水月ユーリ、ユズコ、龍百蓮、●45 哀原斑、宇海遊、卯月レイヤ、風天、菊地涼、木那はゆう、ごぢうり、白河勇魚、瀬田戒里、仙蛙、せんづき千春、田中将司、谷川蛍雪、鶏肉、長谷川皐仁、ヒウラムト、ひろたかまつこ、藤本明斗、まじん、MEGA-DOG、メタルうさぎ、山師、ユドウフ、ららら、連珠、●40 唐川遊人、霧葉みしでぃあ、琴平日生、沢瀬ゆう、さんとこ、貴音しゆり、瀧上アサオ、ちょこぐま、TOMY、仲十泉、ねぎぬた、NoMi、葉月あおり、ぱんちょす、平井孝臣、藤神哉也、ポリエステル、真崎桐夜、真宮まゆ、無為、山形紅子、ゆきこ。、四上ハルオ



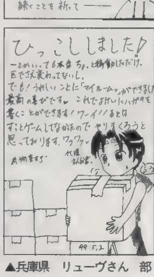

◀宮城県 清丸・ド パピヨンさん 笑。ステキなことですよね。確かに。




◀京都府 十々夜さん 限度を決めてるあたりがいい感じです。買い物じゃあ〜！




◀北海道 永原咲耶さん 猫は、まあ、そんなモノですよ。言うこと聞いてくれませんし。



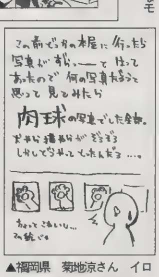

▲兵庫県 リューヴさん 部屋があるとないとじゃ大違いですからね。




▲北海道 高崎カンナさん そんなに刺さりますか。というか……家の中で？



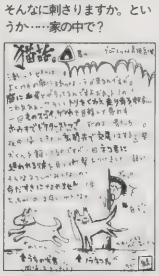
▲埼玉県 小島要さん こうして幼い心に一生消えない傷が……残るのです。



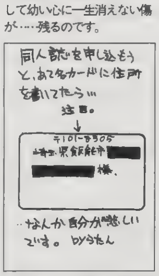

▲福岡県 菊地涼さん イロイロな趣味の人がいるわけですね。ちょっと見たいかも。



▲大阪府 くるみさん 工作は楽しいですよね。最近はいい素材多いですし。



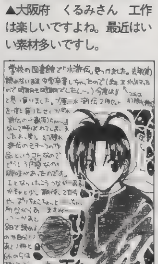

▲大阪府 鯖田ユキさん ノラ猫は好きになれないですよね。ワガママだし。




▲埼玉県 らたんさん 郵便番号がいつもの癖で……身体に刻まれてる……。



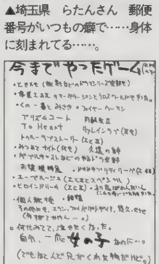

▲愛知県 麒麟さん 秋葉原楽しいですよ。って今さら煽ってどうしましょう。



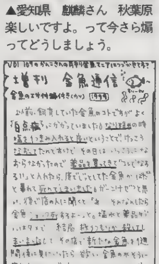
▲青森県 せんづき千春さん 原作は悲しいですよ。最後みんな死んじゃいますし。




▲京都府 木那はゆうさん お店のワープロに気になるメッセージ。いいですねぇ。



▲新潟県 石狩兎さん いや、ソレはソレでステキじゃないですか。女の子ですよ。




▲京都府 木那はゆうさん 病気は怖いですよね。もう。特に小さな生き物は。

## 読者参加 小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは6月28日消印有効。イメージイラストも募集中！

**●獣使いの女の子ローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー。この2人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティにギルドから派遣されたシズハという女刀使いが加わることに。**

刀使い、しかもかなりの高レベル（ローディンを庇いながらとはいえ、そのプレッシャーはあのカジャラーン帝国の三騎士と同格に感じられた）。彼女が戦力になるのは確かだ。が……。

「……ラムダス、どーすんの？ついてくるよ……」

朝になり当初の目的通り、ボクラは大陸の東、アーレスト公国に向かって歩き始めた。その後を黒い革鎧に身を固め、腰に昨日ボクラに襲いかかった黒刃の刀（彼女の刀は刀身が黒く光っていた。波打つ刃紋、スラッと美しい何とも言えないたたずまい。「方気」という名のその刀は世の中にはソレほど知られていないが、かなりの高レベル、レアアイテムであることは確かだった）を装備したシズハがナニも言わずについてくる。

彼女は……多分このまま、ボクラが慣れるまで、ナニも言わずについて来るつもりだ。

「どーすんのって言われても…そういうローディンはどうしたいのさ」

「あたしは別に……う〜ん。なんか変だよねぇ。パーティってこ〜んな風にできてゆくモノなの？」

……確かに。というか、実はパーティはもっと無機質な集合体だ。お互いが生き残る為に助け合いはするモノの、必要以上にお互いに干渉したりしない。クエストに合わせて仲間を捜し、大抵はクエスト終了と共に解散する。気の合った同じメンバーで常に行動を共にしている有名なパーティもあるにはある。が、冒険者自体、本来無法者や一匹狼が多いこともあって、長く続かないのが現実なのだ。見つけだした宝の奪い合いでクエスト中にカンタンに内部分裂→解散→殺し合いなんてコトも多い。

北海道　呉式散弾銃さん：

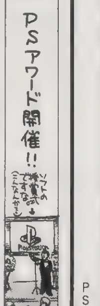


◀栃木県 佐戸原ひろあさん 瞬間で変わるらしいですよ（笑）。本当だったら笑えない？

## ハードの神様の犬Σ

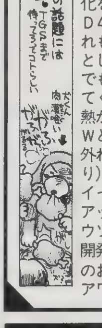
**編集部が引っ越し（といっても1階上）、（編）さんたちの顔ぶれもチョット変わってリフレッシュ？　と思いきや、DCで「〜基礎知識」の（編）さんだった方が次世代PS関連の担当になったらしく、電話で互いに挨拶。編集（S）さんとボクの運命は、どなたかの手のひらの上にあるみたい（苦笑）。（犬）**

そんなこんなで、運命（というか巡り会わせ）みたいなことってあるんだなぁ〜とつくづく実感。オレが業界から足を洗おうとするとニューマシンが発表されたり、その昔、某ショップでバイトしていたら（魔）さん一行に出くわして「戻ってこいよ、な!?」と重い一言を浴びせられたりと、このテの話題はキリがありません。そして今回もまた……。どうやら自分にとってこの業界は「メビウスの輪」みたいな空間らしく、いくら突き進んでも終わりがないらしい。それに「類は友を呼ぶ」とでもいいましょうか、誰かしらと趣味が合うので居心地が良いというのもハマっている原因ですかね。先日もライターの「王様」（オレだけが呼んでいる謎のあだ名。実のペンネームは（Z）くん）と奥井雅美ネタで意気投合。「ライブに行こうぜ！」と約束しちゃったからもう何でもアリ！「BEST−EST」発売前日の朝いちにショップへ突撃したのは内緒です（苦笑）。しかも、売っていませんでした（そりゃそうだ）。ちなみに奥井雅美のナンバーで一番のお気に入りは「そうだ、ぜったい。」と「朱−AKA−」ですかね。最新の「天使の休息」もグッドです！「あ、オレもオレも！」という気があった読者様がいましたら、こめかみに人差し指を当てて「あっしも萌えています」と念波を飛ばしましょう。実行できない人は「ムラサメ研究所」へ行って強化人間に！　しかし女性に限ります。そして4番めの被験者となり名前を……（以下自粛）。あ〜あ、また「十兵衛ちゃん」の話題が書けなかったじゃない。ま、ビデオのオマケとやらを見てから盛り上がるとしますか。でも「マサルさん」みたいにラブリー眼帯が紙の切り抜きだったらどうしよう（笑）。6つまでの秘密が実現可能ならそれもよし！　わっはっは！（壊れ気味）。




**★もしかして、それは「熱い」ってことですか？★**

ドルフィン効果なのか（？）、台所事情が苦しいはずのセガがDCを値下げ（大丈夫なのか？）。「しばらくは情報公開なし！」と言いきっていたSCEIも、ソレっぽいネタを小出ししつつ牽制しているようで、ニューマシンが登場する前のワクワク度は史上最高かもしれません。そんな最中ソニーは、次世代PS用と明言したうえでDVDドライブ用のピックアップ機構（素子）を発表しましたね。DVD用の波長とCD用の波長を1チップから出すことで、レーザーを90度反射させるプリズムとピックアップ対物レンズをひとつで済むようにして、小型化と低コスト化を実現したようです。なんでもDVD6倍速とCD40倍速まで対応しているらしいので、かなりの優れものみたいです。それはそうと、デバイスの特徴として「高温下での動作〜」という項があり、70℃でもピンピン動作するそうな。ん？　ちょっと待ってください!?　ってことは、やはり次世代PSは発熱がすごいってことなのでは？　EEとGSで約30Wという試算も囁かれていることから、あながち的外れな予想ではないような気がします（ちと自信あり）。しかし、70℃といったらDVD（CD）板がヤバイっすよね。もしかして、回転中にフタを開けるとアッツアツな円盤が飛び出して武器になる？これはウソ。いずれにせよ、製品化に向けて各デバイスの開発は着々と進んでいるようですね。モックアップのお披露目も近い？　TGSまで待てない！　PSアワードでは肉ばかり喰っていました（恥）！




## ●今はこれだと思うのです●◆

映画「スターウォーズ エピソードⅠ」の公開まで、あとわずかと迫り、ワクワクの日々を送っている（さ）です。米国での評価は賛否両論のようですが、個人的にはかなり期待してます。でも、映画館が連日満員になるのだけが不安。朝イチで夜の指定席を買いに行く予定です。夏休みに入る前が勝負。

さて『ストⅢ 3rd』ですが、このシリーズの中では1番やっている人が多いみたいで、対戦もそこそこ盛り上がっているみたいです。オイラは、相変わらずQを使ってますが、最近そこそこ勝てるようになってきました。そこで、Qの秘密をこっそり教えちゃいます。強パンチ＋強キックボタン同時押しで起こるパーソナルアクションですが、Qが使うと防御力がアップします。しかも3段階までアップし、マックスになるとあのリュウの真・昇龍拳を喰らってもほとんどダメージを受けません。相手を倒したり、遠い間合いになったら隙を見てパーソナルアクションを入力しましょう。あとは、持ち前のパワーを生かしてガンガン攻めるのです（とは言っても、Qはやっぱりツライ）。こうやってがんばってプレイしている『ストⅢ 3rd』ですが、『KOF '99』が発表されちゃいましたから……。それまでのつなぎとして、もう少しQを研究したいと思います。では。

ういい加減当たってくれよう〜。まぁ、そんな大金をつぎ込んでるワケでもないけどね。…と、それはさておき、6月のゲームは『ペルソナ2』に『グランディア』にと大作が多いと書きましたが、7月も相当なもののようです。個人的にチェックするのは、『ディノクライシス』と『トロンにコブン』でしょうか。この辺は買うと思われます。多分（最近自信なし）。そーいやそろそろ、スクウェアの次の動きも気になるところですね。アレの続編とかアレの続編とか噂はいろいろ聞きますが、どうなるかは分かりません。まぁ、何にせよ、ゲームに関しては困ることはないでしょうね。……と、それもさておき、自宅のクーラーの調子が悪くなって大ピンチ!!　これから夏を迎えるというのに、このままでは自宅で溶けて死んでしまいます。西日が直撃するのでクーラーのない夏は地獄なんですよ。前の住人の置きみやげとはいえ、こいつがイカれるとやばい。新しく買おうにも、設置にはまず部屋を片づけないとならないしなぁ。「スターウォーズ」はねぇ……。（ほ）

PS……9月のTGSかぁ。ちぇっ。モックアップなどの本体の展示もあるみたいだけど。（魔）

Dの奴隷でVAIOを買いたいと書いたら、何人かの人に「VAIO買うんですか？」と聞かれた（2人くらいに）。実はネタがなくて苦し紛れに書いただけなので、本気でVAIOにしようとは思っていません（パソコンを買い換えたいのは本当）。現在何がお買い得なのか分からなかったので、取りあえずVAIOの名前を出しただけで、深くは……。家で使うことが前提だから、デスクトップであることだけは決まっています。それと、やっぱメーカー品にすると思う。前、他人に組んでもらって散々迷惑をかけたので。多少高くてもメーカー保証のあるマシン。ここはひとつ、コンセントを入れるだけでインターネットができる（と、CMで言ってた）iMacにしてみようかしら。（ほ）

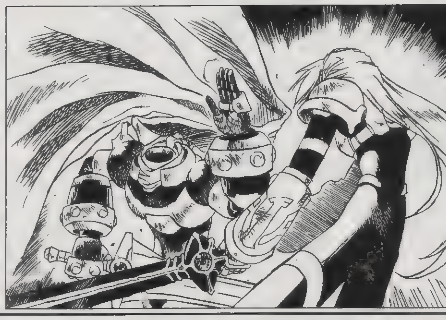
「就職し1人暮らしにも慣れたということで、私トンヌラーは人生で初めて、風俗系のお店にチャレンジすることにしました。まあ、学生時代は彼女がいたこともあって（卒業を機に振られました）そういう場所は無縁だっただけに、ムチャムチャドキドキしました。風俗情報誌を読み、予習は万全！　で、夜の街に繰り出したモノの……初心者の悲しい宿命。客引きのお兄さんに引っかかり、怪しげな店に連れて行かれ……上半身ハダカのお姉さんにお酌されていい気分になっていたら、お会計はなんと6万円。……ぷしゅー。ある意味こっちもいい気持ちにしてもらっていただけに「ボッタクリだろ！」とも言えず　涙ながらにお金を渡し、鼻歌を歌いながら家に帰りました。都会は厳しいナァ。ねぇ」神奈川県　トンヌラーさん

編集部の（う）さんがVAIOを買ったと思ったら、真似して（ハ）さんもVAIOを買ったようです。この2人、これまで使ってたノートも同じ機種（しかもほぼ同時に買っている）。なんて仲がいいんでしょう。私は仲間外れなので買いませんけど（それ以前に金がない）。そーいえばゴールデンウィークで持て余していた週付金も、いつの間にやら無くなってましたね。元々たいした額ではないけど、1ヶ月分の収入くらいはあったハズ。何に使ったか覚えてないのは問題ですな。思い出せる無駄使いはたくさんあるけど、どれも大きな出費ではない。小さな出費が積もり積もってなくなったのでしょうか。しかしまぁいいでしょう。この号が出る頃には、3億円当たって隠居生活を企ててるハズですから。でも次号でその点に触れていなかったら…そっとしておいてやって下さい。つーかここら辺でそろそろ当たってくれてもいいじゃん？　末等しか当たったことないし、それだって一度も引き替えしたことないんですよ。結構売り上げに貢献してきたんだから、も

# Nights of Knights

## 参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝ＭＶＰには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！　自由度超高いから、ＭＶＰ狙いは大変ですが……やってみません？　（魔）



## 手軽に参加したい人は

HP　—　全数値を足して
つよさ　—　25になるようにする
かしこさ　—
すばやさ　—
こううん　—

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA~S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①　戦士系、②　魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　ＭＶＰは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト79は亡命した王位正統継承者を助け、国を奪回し、その国とギルドの関係を接近させるコトです。亡命中の王位継承者、前国王の第２王子クレスナダ３世は現在、クーデルカの青き虎と呼ばれる盗賊団の頭領の地位に収まっています。祖国ファイナンド大公国奪回への野望に燃える毎日は一見無謀とも思えますが、確実にその勢力を拡大。今では義賊として近隣諸国にその名を響かせ始めました。当然、これ以上の成長を嫌う現大公国側からは既に、暗殺者が派遣されているという噂も。これは未だに大公国内では前王の人気が高く、一度領内に侵入を許せば、その力はアッという間に膨れ上がるのが予想できるため。選択は次の３つ。①クーデルカの青き虎内部に潜入し、自ら軍師として作戦を立案。②戦士として戦闘を仕掛けてワザと負け、捕虜となり寝返る。③大公国側に潜入し、内部から引き入れる。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定されてしまいます。

しめ切りは、次号本誌（113号）発売日の７月９日（消印有効）。あて先は「ＤＰＳど79」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の117号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★

第113号　７月９日発売号　第109号発表
第115号　７月23日発売号　第110号発表
第117号　８月27日発売号　第112号発表

## 今回のあて先は「ＤＰＳど79」

## もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

A　ソード使い　RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

B　カタナ使い　戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。

C　拳法士　拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。

D　糸使い　糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

E　爆火師　火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。

F　火の操術士　G　水の操術士　H　風の操術士　操術士全般　ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。

I　火の符術士　J　水の符術士　K　風の符術士　符術士全般　操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L　僧侶　かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

M　言霊使い　かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

N　聖戦士　聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

O　侍　信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

P　忍者　打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q　魔獣使い　契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R　人形使い　自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

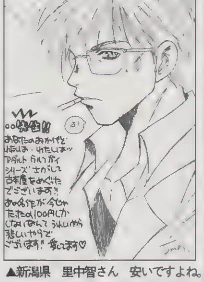
S　重力使い　ESP使い。HP、かしこさが重要。

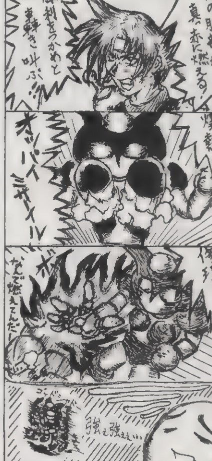
戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

次のページは106号募集分の発表



▲茨城県　欅巧さん　コレくらい格闘家っぽくても格好良かったんですけどね。ちょっと細すぎな気も。


▲新潟県　里中智さん　安いですよね。見つけられれば。読みがいありますよ。カッコイイですし。



まんが／兵庫県　炎の熱血中華体育教師（爆熱って……しかも修理って……）　イラスト／六堂秀哉



▲大阪府　真宮まゆさん　そういえばそうですね。女の子はみんな後方支援タイプですよね。


▲千葉県　彩勅彼方さん　大丈夫ですよ。システムは複雑ですが基本的に良くできてますから。

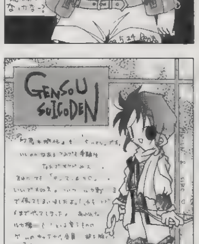


◀岩手県　連珠さん　隠しシナリオですからしょうがないのかもしれません。……が、難しいですよね。



▲三重県　東本夕夜さん　キャラクターは『2』よりも『1』の方が濃かったかもしれませんよね。


▲新潟県　里中智さん　倒れてる人に話しかけるのは度胸がいりますよね。酔っぱらいは暴れそうだし。



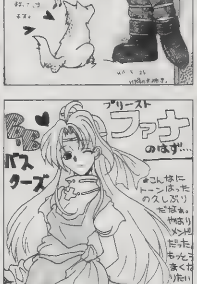
◀愛知県　けだもの　みゆきさん　ケダモノは良いんですけど場所取るんですよね。



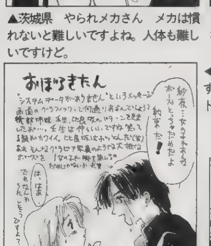
▲茨城県　やられメカさん　メカは慣れないと難しいですよね。人体も難しいですけど。



▲岡山県　のぶすけさん　良くできた格闘ゲームはいつプレイしても楽しいですよね。

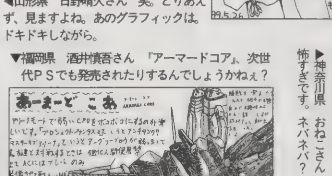


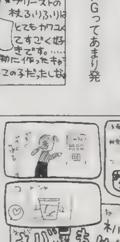
◀長野県　春日アキラさん　多人数RPGってあまり発売されませんよね。楽しいのに。

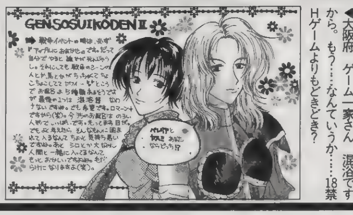


◀山形県　日野晴火さん　笑。とりあえず、見ますよね。あのグラフィックは。ドキドキしながら。

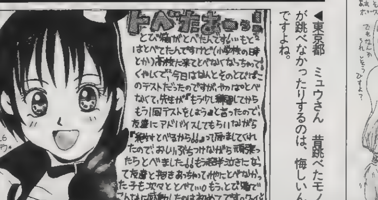
▼福岡県　酒井慎吾さん　『アーマードコア』、次世代ＰＳでも発売されたりするんでしょうかねぇ？





▶神奈川県　おねこさん　スライムみたいで怖すぎです。ネバネバ？



◀大阪府　ゲーム一家さん　混浴ですから。もう……なんていうか……18禁Hゲームよりもどきどき？



◀東京都　ミュウさん　昔跳べたモノが跳べなかったりするのは、悔しいんですよね。

●「奴隷の「ど」大賞」　今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。まあ、コレは……笑。男なら誰もが乗り越えなければいけない道と言いましょうか……こうしてツライ思いをした分だけ、男は優しくなれるのですよ。多分。……というか、編集部ではそういうコトになっています。

あいやぁ～。DCさんもついに値下げですか……。買ってからまだ2カ月しかたっていないのにこの知らせはかなり悔しかったです。ちなみにSSを買ったときも2週間後に値下げの発表があって悔しい思いをしたっけなぁ～。『バイオ～コードベロニカ』の発売もなんか延びるらしいし、もぉフー（ため息）よ。セガは何かオレに恨みでもあんのかにゃ。それともただついていないだけ？　でも今週は、そんな嫌な気分も吹っ飛ばす凄いアイテムをゲットしちゃいました。前々から欲しかったソニーのVAIO－C1Sをついに（う）さんと共に購入。とりあえず今はコレをカバンの中に入れているだけでホクホク気分です。とりあえず知人の顔面と近所のネコを付属のカメラでバシバシ撮りまくり、加工して遊ぼーっと。　（ハ）

ーっと。あ、でもソレよりもイカしてるのが『トロンにコブン』。カワイイんだって。マジで。ハガキとかあまりこないのが悲しくなってくるくらい。ナニって……まず、コブンがバカ。賢くないのがたまらない。ある意味、しゃべるハムスターを40匹飼ってるようなもん。7月15日発売のD21に入っている体験版をプレイするとその楽しさの片鱗に触れることができるハズ。できればこの楽しさを分け合いたい。のでみんなやってみそ。ちゅーか買って。で、バンバン続編を創ってもらおう！　さらに！　前作にあたる『ロックマンDASH』はベストも出てるし、買ってソンはしないぞ！　む～ん。さらに『ジャスティス2』『ディノクライシス』『聖剣伝説』……まじで嬉しいナァ。その他にも『アクアノートの休日2』『黒い瞳のノア』『ヴァンダルハーツII』『どこでもいっしょ』『リモートコントロールダンディ』『重装騎兵ヴァルケン2』『フロントミッションサード』……なんて豪華な夏なんだ！　今年の夏も外に出ずに遊びまくるぜ！　って……オレって一体。（魔）

# Nights of Knights

## クエストナンバー76発表：106号募集分

今回募集のクエスト76はローバタンの古戦場跡で起こっている怪奇現象の原因究明でした。古き時代の大戦跡として知られるローバタン盆地の遺跡で繰り広げられた「奇妙な鎧を着た首無しの騎士」との戦いは熾烈を極めました。特に選択①の「古戦場跡で首のない騎士のせん滅」③の「騎士団居城の調査、及び、古戦場の調査」に向かった冒険者はすさまじい反撃に会い大した成果も上げられぬまま撤退を余儀なくされました（逆にそこで戦い続けた勇者もいましたが）。

## MVP



▶宮城県　入間凪さん　弟のコトを忘れてクエストに参加。選択が2でよかったですよ。それ以外は……ほんと、ボロボロでしたし。首のない騎士が遺跡を守るための機械仕掛けの巨人、そして「呪い」の正体は衣服などに付着して、敵の陣地を中から破壊する特殊の魔物ということが判明しました。



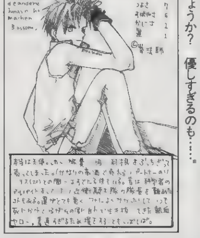
◀宮城県　楓来らみーさん　なんていうか、ウサギの役で大活躍なのも判るような……。



◀兵庫県　猪又葉子さん　巨大化はともかくグロゲチョになっちゃうのは……トホホです。



◀北海道　UTAさん　笑。こういう人には猫質作戦が効果大ですね。



◀愛知県　新条涼さん　身体は傷だらけって感じでしょうか？　優しすぎるのも……。



◀京都府　木那はゆうさん　なりゆきもその人次第ですしね。やってみるのも悪くないです。



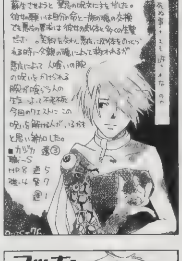
◀東京都　皐月あひるさん　心は男でも身体は女。結構複雑かもしれません。



◀茨城県　小見幸子さん　どんな理由があっても人を斬るっていうのは殺伐としちゃうらしいです。



◀山梨県　日向アキラさん　何でもできる僧侶というかそういう職があればいいんですけどね。



◀大阪府　水上陽平さん　何かを犠牲にしながら生き続けるのは……ツラスギです。



◀神奈川県　いっちーさん　右手が恋人なのはよく判るんですけどねぇ……。



◀大阪府　ゲーム一家さん　ラッシュ時って怖いですよね。身動きできませんし。



◀愛知県　桐崎れーこさん　甘く見てると手痛く返されることもありますしね。



◀北海道　哀原斑さん　なんでそうなってしまったんでしょうねぇ？　因果？



◀兵庫県　こだま高兎さん　姉も弟もどっちもどっち……って感じの悪人なわけです。



◀兵庫県　葛城ヒナユキさん　なんだかいい感じの2人です。キャーキャー言いながらクエスト？



◀愛知県　ポリンポリさん　どれくらい追っかけてたんでしょうねぇ？



◀新潟県　藤毎らえるさん　楽しげなパーティなんですが……ちょっと可哀想？



◀長野県　叶生さん　パンダにかじられながら……そりゃグレますよねぇ。



◀大阪府　悠希あうむさん　銃は手入れが大変ですから。常に使えるようにしておくのは大変。



◀大分県　英桃さん　熱血編集者は大事ですよ。DPS編集部にも欲しいっていうか。



◀岡山県　樹宮匡平さん　親はまず、自分の判る範囲でさらに同じレベル以上を求めますからね。



◀和歌山県　太一さん　いいですねぇ。猫屋。あったらついよっちゃうみたいな……笑。



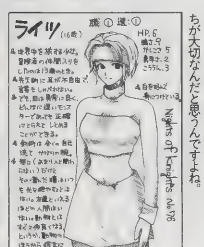
◀三重県　麦秋さん　コントローラのコードを長くするんじゃダメなんでしょうか？



◀愛知県　藤崎あすかさん　高枝切りバサミってかなり慣れないと使いこなすの難しいらしいです。



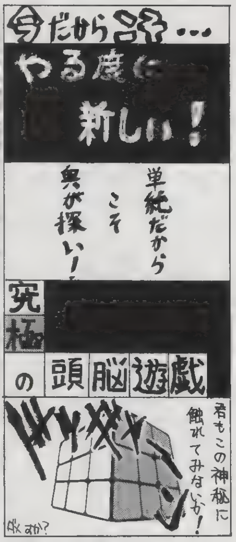
◀愛知県　有那来夢さん　他人の目を気にせず生きていくなんて難しすぎですからね。



◀千葉県　大澤紅愛さん　ガンバろうという気持ちが大切なんだと思うんですよね。



◀東京都　水乃さん　背負った十字架に潰されなければ良いんですが……。




まんか　結構カンタンに壊れちゃうから……残ってます？）



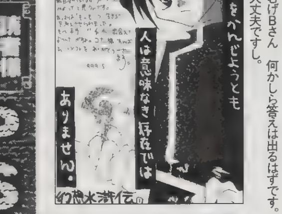
◀北海道　翼月のあさん　まあ、エドガーはガンガンいったでしょうから。誰にでも。笑。



◀新潟県　RATAさん　2人マジ。もっと気楽にやろうよって感じでしょうか？　そういうのも大変なんです。



◀鳥取県　にむげBさん　何かしら答えは出るはずです。焦らなくても大丈夫ですし。



▲栃木県　天無月さん　思い出すまでが大変ですよね。慣れるまでなんてことない操作でゾンビに食べられちゃったり。

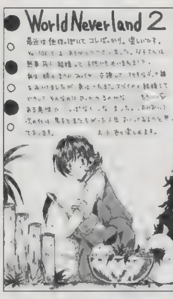
●突撃ラッキー4　貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい(どのコーナー向けのハガキでもOK)。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は0枚！　数字は7903でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。1枚づつ、住所と共に書いてください。

この夏公開予定の劇場版の「ウテナ」と「電脳組」は期待かも。前者は当然だけれども、後者は桜井弘明監督（現在「十兵衛ちゃん」で活躍中）だけに期待度大。何しろTVシリーズで面白かったのは、氏の演出、絵コンテの回だけですから……。もう1つ気になるアニメといえば、OVAの「てなもんやボイジャーズ」（バンダイビジュアル）。TVCMを見ていると、面白そうでいいんだよねぇコレが。設定を見てもいけてそうな気がするし……。これはあえて地雷を踏みに行くか一発。「ジーマイン」のときには、かなりの勢いで吹き飛ばされてしまったけど、今回はどうでしょう。OVA「メルティランサー」の方は、よいデキでしたけどね。ただ原作に興味がないとつらいのかも……。キャラの生い立ちがわからないしね。（ち）

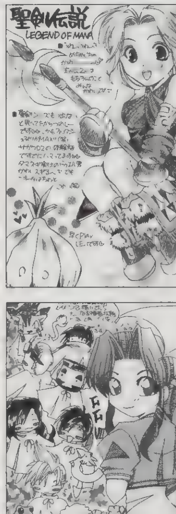


まんが／埼玉県　高橋まさる（そりゃあ……フルフルしたくもなるってもんです）



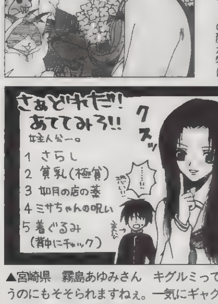




◀秋田県　河馬さん　いろいろ思うところがあったんですよ。これまたスゴイのと結婚するワケが。

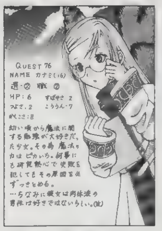



◀岡山県　藤本Rさん　世界を作り出すっていうのが特に楽しそうですよね。

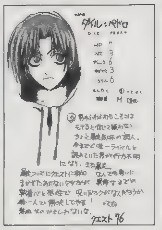
◀石川県　葉月花藤さん　ティファとユフィの顔が特に楽しそうでいい感じです。




▲宮崎県　霧島あゆみさん　キグルミっていうのにもそそられますねぇ。一気にギャグになってステキです。



▲千葉県　有野由樹さん　ムキムキがダメですか。



▲福岡県　琴平日生さん　なんでもてるんでしょう？



▲新潟県　M子さん　師匠ですからね。歳取ってます。



▲栃木県　佐戸原ひろあさん　ネクロマンサーは無敵？



▲東京都　風間アラシさん　かなえるために！　です。



▲神奈川県　仲十泉さん　色がものすごいんですかね？



▲神奈川県　ゆりさん　策士なワケですね。



▲滋賀県　仙蛙さん　お仕置きなのです！



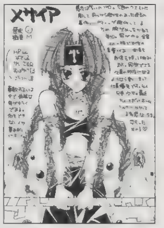
▲岡山県　藤本Rさん　今はまっているだけで攻撃？



▲埼玉県　ヨシキチマルさん　なれますよ。恋でもすれば。



▲北海道　乃亜さん　女神も大変なんですねぇ。



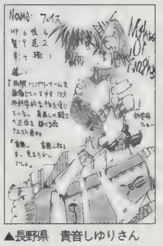
▲北海道　哀原斑さん　割り切り方がお見事？



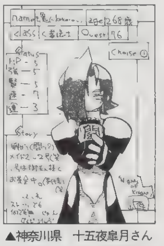
▲北海道　TOMYさん　女性ホルモンはいりませんか？



▲徳島県　宇海遊さん　目つきの悪い女の子？



▲長野県　貴音しゆりさん　パワードスーツは浪漫ですし。



▲神奈川県　十五夜皐月さん　お茶会中ってのが　です。



▲三重県　てふさん　その巨大な鎌で魂を絶つ……。



▲滋賀県　ごちうりさん　マント以外は制服？



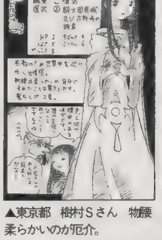
▲東京都　祥人さん　ものすごく怖そうなのでステキです。



▲愛媛県　風天さん　足にタイヤがついてるんですか？



▲福岡県　いちがやまみさん　いつか痛い目に……。



▲東京都　梅村Sさん　物腰柔らかいのが厄介。



▲東京都　水都かりんさん　力の強い奥さんは定番です。



▲愛知県　名古屋の妹さん　何となくコレクションが○。



◀京都府　保科葵さん　ムリっす。って言われちゃしょうがないです。笑。



◀兵庫県　オオタニさん　なんか、勘違いなんでしょうかねぇ？　それとももっと複雑？



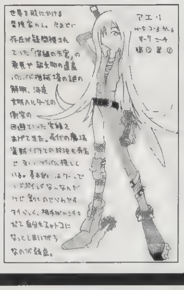
◀奈良県　ひろたかまつこさん　ものすごい威力なワケですね。って知ってたら使っちゃダメ。



◀神奈川県　ユドウフさん　笑。そ、そんなこと言われちゃったら……もう。



◀大阪府　平井孝臣さん　「首を切る」のがクリティカルの証ですし。



◀大阪府　雨宮五月さん　いつの間にか乗せられちゃう人っていますからね。



◀山形県　知らぬ今井さん　戦士としては大きい方がいいんですけどね。なにかと。



◀千葉県　桐生新さん　着物は高いですからねぇ。チャンとしたモノを仕立てると特に。



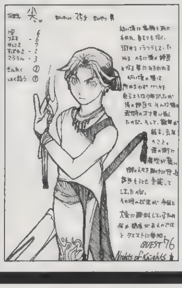
◀滋賀県　R・Gさん　人間を召喚するってのはものスゴクパワーを使いそうです。



◀滋賀県　藤崎尚さん　ふびん、なのですね。お兄ちゃんのデキが良いと……。



◀宮崎県　かんかるるさん　いくら何でもスイカはないでしょう。おいしそうですし。



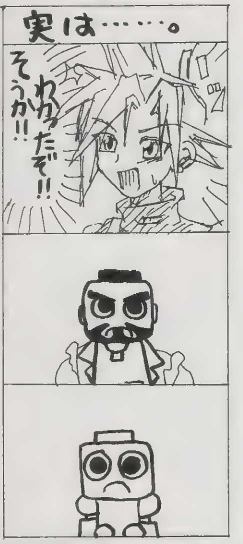
◀東京都　藤神哉也さん　師匠にしてもらったことはカンタンに忘れられませんからね。

前の方のはみ出しでも書いたけど、編集部が5Fから6Fに引っ越ししました。まあ、それは心機一転がんばろうなだけなんだけど、問題がひとつ。コレまで5Fには2つの自動販売機があったんですが、今回、6Fには1つだけ。5Fに置いてきた自販機にあったUCCのブラックコーヒーがないのはもう……ダメージ大きすぎ。コーヒー!……まあ、電撃系のTVでおなじみのつかちゃんこと塚田（偉い）さんの机そばのコーヒーメーカーに大抵コーヒーが入っていることが判明。煮詰まっている分にはそれほど気にしないのでソレをさりげなく奪うことにした。上手くやらないと相手は電撃系ゲーム誌のかなり偉い感じの人なのでというか、偉いので、オレごときは鼻くそピーでナイナイされちゃうからな。という感じでオレとコーヒーの物語はそんな感じ。あと……最近のオレはめっきり『ペルソナ2』。楽しいよ。カジノもいけてるし。まあ、ベラベラ話しちゃうとプレイするときの楽しみが薄れちゃうから、あまり書かないようにしよ

今まで使っていたノートPCの調子が悪くなったので、修理に出したいけどその間仕事にならない。それなら……というわけで、ついにVAIO−C1Sを買いました。もっと大きなノートやディスクトップでも良かったんですが、今のノートが修理できたら仕事には引き続きそれをメインに使おうと……VAIOは家や出先用に買いました。小さいクセに性能は、今まで使っていたノートよりすぐれているからびっくり。さらに私が買った次の日に（ハ）さんまで、同じものを買ったのにも2度びっくり（笑）。それはそうと、買ったVAIOの旧型をヒゲ副編の倉西さんも使っていたので、「やあ、これで仲間ですな」といったら、「いいや、敵」と言われてしまいました。ひどいです。（う）

プリンタ、スキャナ　デジカメと、うっかり衝動買いしたものは現在どうなっているのか？　その謎を明らかにしましょう。まずプリンタは現在のパソコンでは動かず。付属品は全部捨ててしまったのでどう対処していいか分からず。スキャナは漫画本の台。ケーブル紛失につき現状ではただの箱。デジカメはうっかり踏んで嫌な音がしたりなんかもしましたけど、取りあえず使える模様。しかし、外で撮影はおろか、外に持っていったこともなし。イベントに持っていくのも忘れたし、別に外で撮りたいものなんてないからなぁ。てなことで、無駄!!　全部無駄!!　やはりただの無駄使いであった!!　これでいいのか!?　取りあえず邪魔だからなんとかしたい。動くだろうから捨てるわけにもイカンし。困った!!　（ほ）





まんが／栃木県　ソヨカ（というか……わかられても……）

## ゲームソフト激論座談会

「なんかゲーム業界はイロイロあるみたいですけど、ボクのようなお金のない中学生はどうするのが良いと思いますか？　床部の人がうらやましくてたまりません」長野県　風来坊3さん

魔　うらやましいだろうねぇ……。無駄に使ってるし。オレも中学生の頃にこんな大人がいると知ったらうらやましかったと思うし。

う　使いまくってるからね。本能のままに。オレ、ＶＡＩＯのＣ１－Ｓ（ノートパソコン）買った。

ち　いいデスナァ。私はＡＶ系に使っちゃうから。その辺は……でもそろそろ家でインターネット環境をチャンとする予定なのでお金使うことになるハズ。

魔　と言うことでオレラはみんなムダにお金を使っているってコトね。でと、お金のない中学生はどうするべきか。

う　我慢っすな。お金がないんだからしょうがないでしょう。借金しても返すあてはないんだし。

ち　最近は余り急いでプレイしなくてもＯＫな感じなので、ザ・ベストが発売されるまで待つとか。

魔　そもそもお小遣いだからなぁ。収入源が。厳しいよなぁ。ＤＰＳに増刊Ｄを買ったら無くなっちゃうっちゅーの。ドー考えてもゲームはお金のかかる趣味だよね。⬇



◀埼玉県　ちょこぐまさん　お金使いでがないですよね。全く。まあ、コレはコレでアリなんでしょうけど……何となく寂しい気がします。

それこそテニスとかだったら最初にラケットに２万円、靴に１万円ってつぎこんしゃったら、もう、それで２～３年大丈夫だよね。

ち　ゲームは毎月１本、５千円くらいはついつい使いたくなっちゃいますからな。

う　でも欲しいぞきっと。

魔　金持ちの友だちだな。で、そいつから借りて、速攻でクリアして返す。これだ。

う　それか。金持ちの友だちは多少イヤなヤツでも大事にしないとイケナイってコトだな。

ち　それもまた大事な人生勉強ですな。

「DCが値下げされたり任天堂のニューマシンが発表されたり、イロイロと動きがあるようですが、PSはどーなんですか？　もしも今年の冬に発売されるならそろそろ何か発表されないと……」北海道　森田耶麻音さん

魔　何かある！　と評判だった６月９日のＰＳアワード（この１年間で50万枚以上出荷されたＰＳソフトを表彰する会）だったんですが…次世代ＰＳに関する情報は一切なし。全くなし。全然なし。

ち　なかったっすなぁ。

う　でもＴＧＳで大発表会やるんでしょ？

魔　判ったのそれだけ。でもその後の新聞インタビューで久多良木SCE社長が「９月17日からのＴＧＳ会場で実物のゲームマシンを⬇公開します。価格、発売時期をその場で公表するかは判りません」と答えているから、まあ、ＴＧＳに行けば次世代ＰＳがどんな形してるかは判るわけだ。

ち　「７月に主要部品のＬＳＩの量産、10月にゲーム本体の量産体制に入る見通しです」ともあるから、その予定だと年末にも発売できるんだろうけど「新ハードの登場に相応しいけん引役となるタイトルが必要。発売時期はそれらのゲームソフトの開発状況にもよります」だって。

う　なんちゅーか、突っ込む隙のない優等生なコメントですな。

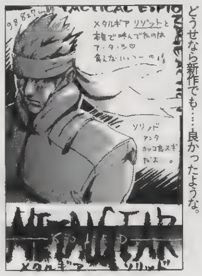
魔　まあねぇ。その辺が他のゲームメーカーとSCEIの違いだよねぇ。まあ、とりあえず、今度のＴＧＳでSCEIがいつもより巨大なスペースを確保しているのは確からしいんで、そこまで全部お預けってことかな。

う　ちぇ～。厳しいの。

ち　どんな形になるんですかな？

魔　そうだねぇ。ソニーの開発の生み出してくるモノって、デザインセンスだけじゃなくて、ユーザーインタフェース的にもこだわるからなぁ。ＰＳのコントローラって持ちやすいじゃない？　ＰＳ発売前は、業界ではコントローラで任天堂に勝てる所はない、とまで言われてたのに。全然そんなことなかったもんなぁ。

ち　今度の次世代ＰＳの本体もだけど、コントローラやメモリー⬇



◀東京都　山師さん　ハガキは前作のモノですが『インテグラル』でもこれまた渋いソリッド。でもどうせなら新作でも……良かったような。

カードにも要注目ですな。

う　あれ？　今のコントローラとかメモリーカードが使えるんじゃないの？

魔　使えるよ。っていうか、使えるようにするって言ってたけど…多分、次世代機専用の周辺機器も発売されるでしょ。って話。

う　そうならそうと言ってくれないと。

魔　だから言ったでちゅ！

う　遅いでちゅっ！

「昔のゲームの快感ってもう、味わえないんでしょうか？　『ドラクエ』の次の街を見つけて、はぁと一息つく感じとか、街に入る直前でやられて、最初の城に戻されちゃう悔しさとか。好きなんですけどねぇ」石川県　中本豹應さん

う　う～ん。難しいですなぁ。

魔　もう、今のゲームに慣れちゃってるからね。今さら、その頃のゲームバランスにされちゃうと身体がついていかない。

ち　リスクが大きいじゃないですか。当時のゲームって。リセットしたら全部消えちゃうし、戦闘で負けたらお金半分だし。当然セーブなんて無かったワケですからな。

魔　そうだねぇ。今後そういった昔テイストなゲームが出てこないとは言わないけど、難しいだろうね。

う　ただのクソゲーと言われたり？

魔　……バランスって難しいから。でも、個人的にはもっとそういうソフトがでたらうれしいんだけど。

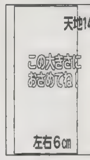

今回のオススメは、「フェイバリットディア ノーザンストーリーズ」です。同名ＰＳソフトのドラマＣＤで、ゲーム本編では語られなかった外伝的なエピソードが収録されています。　現在発売中

- 「フェイバリットディア ノーザンストーリーズ」￥3,000（税込）バンダイミュージックエンターテイメント　①
- 「アンジェリーク Radioドラマ２～ふしぎ★チェイサー～」￥3,000（税込）コーエー②
- 「ドラマＣＤ テイルズ オブ デスティニーVol 1」￥2,854（税込）ムービック
- 「Little Love Letter 6th MAIL 緑ヶ丘高校 日向さゆり」￥1,575（税込）ビクターエンタテインメント
- 「ＤＪ☆ＣＤ テイルズ オブ デスティニーVol 2」￥2,854（税込）ムービック
- 「聖少女艦隊バージンフリード オリジナルサウンドトラック」￥3,059（税込）キングレコード
- 「ドラマＣＤ テイルズ オブ デスティニー 天上編Vol 1」￥2,854（税込）ムービック
- 「ドラマＣＤ テイルズ オブ デスティニーVol 2」￥2,854（税込）ムービック
- 「ＤＪ☆ＣＤ テイルズ オブ デスティニーVol 3」ムービック￥2,854（税込）
- 「ドラマＣＤ 東京魔人学園 退魔障Vol 3」￥2,800（税込）ムービック


▶北欧をイメージさせる、荘厳な楽曲が印象的な一枚となっています。①


◀ラジオで放送されたドラマに加え、オリジナル新編ドラマも収録してます。②

## お笑い4コマ道場




**ＤＰＳどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！　（魔）**

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14㎝、左右６㎝の大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴイ！　こりゃもう、送らないとソンだね！　ソンというか送ると得！　次号でこれまたスゴイのよ！



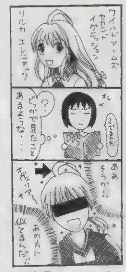
▲東京都　じょ奈さん　ふるっ……。判る人は……内緒。



▲千葉県　アサヒナナミさん　完でしょう。終わるしか……。



▲富山県　泰斗さん　ベタベタのギャグですがムチャなのでＯＫ。



▲兵庫県　＊いちご＊さん　持つところがついてるんですね。



▲和歌山県　綾小路柿麿さん　なにも琴音ちゃんに……。



▲神奈川県　ぬら１さん　まあ、犬でしょう。って雌とか雄は？



▲神奈川県　いっちーさん　そりゃ捕まりましょうとも。



▲兵庫県　もやしさん　笑。なかなか……なんですかねぇ？



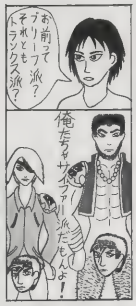
▲東京都　スープさん　よく考えるとそうですよね。



▲愛媛県　ゆっきーさん　父さん、父さん、父さぁぁぁ～ん！



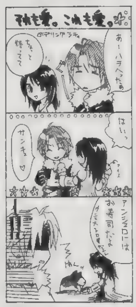
◀広島県　水月ユーリさん　というか、完全にクマさんになってるんですけど。



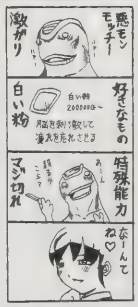
◀岐阜県　高橋峯作さん　まあ、なすびと似たような感じでしょうか？　隠してます。



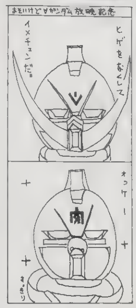
◀東京都　つぐみ美桜さん　やはりコレでしょう！　お姉さんですよ。どんな方にも！　甘いなゼル。



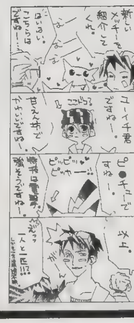
◀長野県　スっちょんさん　ものすごく差別を感じる今日この頃なのでした。めでたしめでたし。



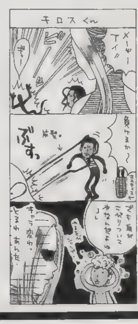
◀群馬県　小川明さん　なーんてねじゃなくて！　マズイでしょう。なーんてねは。



◀東京都　ゆうじーさん　なぜ肉？　でも始まってみたら評判良いので安心です。名作劇場みたいだし。



◀滋賀県　仙蛙さん　ユーイチ……3身合体とかさせられちゃうんでしょうか？



◀宮城県　トモさん　変わりスギです。というか、こんなコト言わないし（笑）。ね？

では、話を変えて今ハマっている『ペルソナ2』の話でもしましょう。『ソウルハッカーズ』についていた体験版より、よく喋るようになりました。戦闘の最初とトドメを刺したキャラが一言喋るのを初め、ボスキャラとの戦闘前はセリフをちゃんと喋るのです。今回もメインキャラクターたちがいい味だしていて、結構気に入ってます。メッセージウインドウの上に表示されている顔もコロコロ変わるので面白い（主人公まで変わるのにはびっくり…相変わらず無口なヤツですけど　笑）。戦闘はテンポがよく基本的にオートで進むので、楽しいです。合体魔法もゲーム中のイベントによってできるようになったりと、奥が深いです。ただ、個人的には3Dから2Dになったことで、ダンジョンではよけい迷いやすくなった気がします。多分これは慣れてないだけのような気がしますが、視点をグリグリ動かすため方向を見失いやすいためだと思います。この操作に慣れ、常に方角を一定に保っていれば迷うことはないでしょう…（たぶん）。（う）

★ずっと前号流用注意　ペンネーム（＝ＰＮ）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①　ハガキのウラには必ず県名、TEL、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②　住所変更（TEL 含む）、ＰＮ変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！　気を付けて下さい。

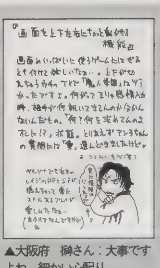
編集部の引っ越しで机の場所が変わったので、ちょっと落ち着かない感じです。とはいっても、(魔) と (だ) さん、(ハ) さんと一緒のブロックというのは同じなのです。今まで後ろが壁だったため別に気にならなかったのですが、今度は後ろにたくさんの人がいるので何となく落ち着かないです。いつの間にか、誰かに「じぃ」と見られている気がして……。前にもましてHゲームができなくなりました (笑)。でも、冷蔵庫と電子レンジが真後ろにあるので、便利です。イスに座ったまま、冷蔵庫から物を取り出せたり、レンジでチンできるというのはなんかちょっとだけうれしい。全体的にいうと前いたスペースより狭くなりましたが、まぁそのうち慣れるでしょう (慣れるしかないって・笑)。うにゃ〜。 (う)

念願のVAIOも手に入れて、なんか調子のいい (う) です。私の買ったVAIOとヒゲ副編の人のものとでは、見た目は変わらないけど中身がだいぶ違うらしいです。やたら悔しかったらしく (笑)、今までにも増して「敵」呼ばわりされています。(ハ) さんも同じもの買ったのに……。(魔) もVAIOを持っていますが、彼の型番はC1R。私と (ハ) さんのはC1S。でヒゲの人のはただのC1……つまり、C1→C1R→C1Sの順に新しいらしいです。RとSはそれほど違いはないですが、ただのC1とC1Sとでは「雲泥の差 (魔) 談」ということ……。なるほど、ヒゲの人が悔しがるわけです。さて、これで「どこでもうきうきインターネット計画」のお膳立ては揃いました。あとはプロバイダーと契約すれば、まさにどこへ行っても (いや、日本国内……プロバイダーによっては関東だけですが…) インターネットができます。まぁ、最近遠出することの多くなった私にはピッタリのアイテムと言えるでしょう (また、さらにお金がかかりますが 涙)。

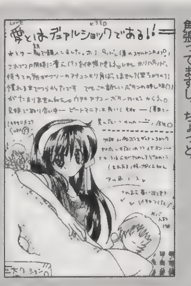
# PS拡張計画

**ところで(ち)はいつのまにかPS編集部員ではなかったりします。お隣の編集部で仕事しているだけなのですがね。まぁ今後ともよろしくお願いする次第です。とはいっても、やること書くことがそう変わるわけでもなく、トホホなのは今まで通り。少しは成長せんと。**

次世代PSのお披露目は、9月に開催のTGSになるそうな (SCEI社長談)。そろそろ何か情報でもあるかなと思っていたのですが、まだちょっと先のようですね。しかしSCEIは、幕張メッセのTGS会場に、とてつもなく巨大なスペースを取るとのこと。何ともお披露目が待ち遠しいかぎりですな。量産がうまくいけば、年末に実際に手に取って遊ぶことも可能なのかもと、ちょっと期待してしまいます。はてさて、今後の情報をお楽しみに。



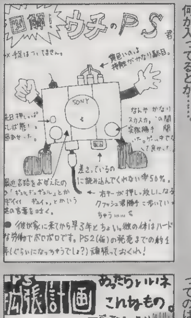
▲大阪府　榊さん：大事ですよね。細かい心配り。



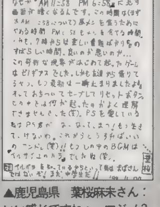
◀富山県　すだこさん：大きいんですよね。確かに角張ってますし。ちょっと。



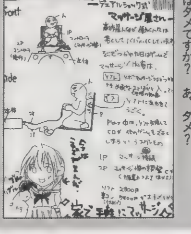
▲富山県　夕珠姫さん：あ、危ない気もしますが……。



◀青森県　天中殺さん：勝手に開くのは怖いです。何か入ってるとか……。



▲鹿児島県　葉桜麻未さん：いい感じですねぇ。マジメ?



◀埼玉県　風伯さん：マッサージ椅子に座って…ってのはダメですか? あ、ダメ?

## 他機種のことも話したい

いやぁスミマセン。すっかり忘れてしまって(う)には済まないことをしてしまいました。ワザとじゃないかって? そんなことはあるかも。 (ち)



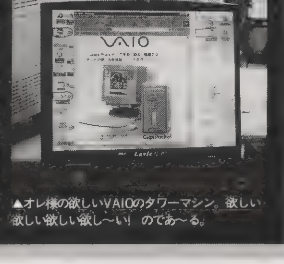
■ありま水樹さん：SFCの書き込みシステムの機能は──いつ?

てなわけで他機種です。気になるといえば、起死回生を狙った任天堂の次世代機、ドルフィン (仮称)。すべての (紙の上の) スペックを、次世代PSのそれに対し、上回らせて発表させてくるあたり、水面下のつばぜり合いの激しさがうかがえます。まぁ、ここまでくると少々のスペックの差はわからんでしょう。見た目ではね。で、ソフト。中澤一登さんの絵のアダルトゲーム『プレゼントプレイ』が気になるのだけれど、直近はPSソフトが熱いですね。『ペルソナ2』に『ジャスティス学園2』、『ディノ』(オシリに乾杯)に『コブン』等々。個人的には買い、全部。でもムリだ全部は。う〜ん。

## パソコン買って何をする?

**なんか周りの人たちが ((う) と (は) の2人だけだけど) 新しいパソコンを購入したので、くやしいオレ様です。なので、購入計画を発動! ってもお金無いから、計画だけ。くそう……ローンか? そうか? そうなのか? (魔)**

さて、今、オレ様が欲しいのはMACかVAIOのタワー型のヤツ。ただ、MACはG3の新しいヤツはまだまだシステム+周辺機器が不安定なので、とりあえずあと半年待ち。ということでVAIOのタワー、R70に決定! なぜ、オレがコイツを欲しいと思っているかというと、製品として売られているパソコンの中では (自分で部品を買ってきて作り出すんでなければ) 最強の映像加工マシンだから。DV (デジタルビデオ) の映像を劣化無くパソコンに取り込んで、プレミア (世界で一番有名な映像加工ソフト) でメキメキ加工。う〜んマイルド。アンテナつないで通常のTVをパソコンにビデオ録画もできちゃうしね。でも……実はこのTV番組は上手いこと加工できないのがネック (多分)。保存がMPEG2だから。ってわかんないね。そんなこと言われても。ね。すまん。



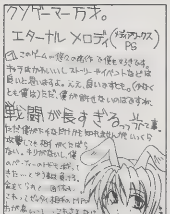
▲オレ様の欲しいVAIOのタワーマシン。欲しい欲しい欲しい欲し〜い! のであ〜る。

# クソゲーマー万才

**赤い服と一緒に洗った、白いタオル、シャツ、その他いろいろピンク色に……。とほほ (涙) (う)**

編集部が引っ越しました。と、いっても同じビルの5Fから6Fに移動しただけですけど (笑)。その際、机の奥からいろいろ懐かしいゲームが出てきました。まずはFC版の『三國志Ⅱ』。箱と説明書、さらにはユーザーハガキまで保存状態は完璧でした (笑)。しかし、きっとバッテリーがもう無いでしょう。もう1つFCディスクの『ドラキュラⅡ』。このゲームはファンに言わせるとイマイチのデキらしいですが、私は好きです。簡単ですし (笑)。最後はSFCの『グラⅢ』。これは私のじゃない。誰の?

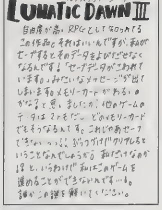
ケース無しの『グラⅢ』……いったい誰のなのでしょうか? 私は (犬) くんのだと思っていたのですが、本人は否定してます。不思議なこともあるものです。まだほかにも『闘神伝』が出てきたので、(ハ) さんやライターの小岩さんに「久しぶりにやろうか」と誘ったら「なつかし〜♥ いいですよ」と快諾してくれたのですが、ものの数分で飽きたらしく「やっぱ、つまんない」って……。2人とも冷たいです (笑)。しかし、私の机の引き出しの中、引っ越しのため片づけたのですが、ほとんど仕事と関係ないものばかりでした。『ファイアーエムブレム』の攻略本はまだいいとしても、メガドライブやアーケードゲーム『ストⅡ』の基板、プラモデルなど……。いらないものを捨てたら、引き出しの中がスカスカになってしまいました。今まで物が増えるたびに「どこにしまおう……」と悩んでいたのが嘘みたいです。……さて、なにをしまおう。



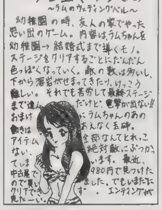
▲宮城県　夏至さん　キャラはよかったんですけどねぇ。



▲秋田県　煌天人さん　好きな人にはバッチリなソフトですよね。興味ない人には……アレですけど。



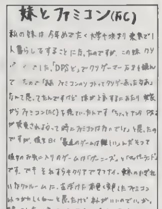
▲新潟県　潤川はゆさん　メモリーカードのせい?



▲茨城県　よぴっこさん　難しいんですよ。ムチャクチャ。



▲栃木県　佐戸原ひろあさん　犬や猫食べちゃうんですよねぇ。丸ごと。まあ、確かに人間もいろいろ食べますが。



▲京都府　高取慧さん　短いですよね。スゴク。笑。



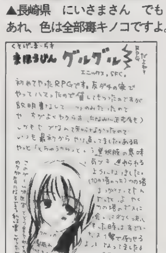
▲長崎県　にいさままさん　でもあれ、色は全部毒キノコですよ。



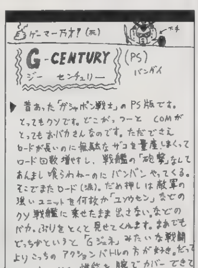
▲大阪府　しだのなにがしさん　ウラワザもてんこ盛りでしたからねぇ。レベルアップアイテムとか。



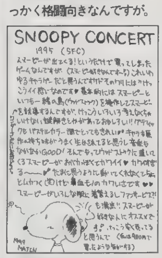
▲愛知県　久永あゆみさん　せっかく格闘向きなんですが。



▲滋賀県　太陽こころさん　まあ、そんなモノですよね。笑。



▲愛知県　恒星さん　これが進化して『Gージェネ』になったわけですが…アクションは確かにアレはアレで。



▲神奈川県　まじんさん　こういうソフトはハマルとばっちり。



▲福島県　有澤タツミさん　時間かかるのが欠点ですけどね。



まんが／岩手県　おば (シュウも所詮その程度の……ってぐはっ! すみません、すみません)

# 雑学の王子様

「公国」と聞いて、まず「ジオン公国」を思い浮かべてしまうのは、ガンダム世代の常識でございます。そういうワケで、今回は「公国」についての雑学。 (だ)

「公国」を簡単に説明すると「"公"の称号を持つ君主が支配している国」となります。つまり、公国は君主国の一種で、その点でいうとオランダ王国やイギリス、正式名称で書くとグレートブリテン及び北部アイルランド連合王国、と同じというワケです。ただ、ヨーロッパの中世から近世にかけて多数あった領主国家が再編成されていく中、生き残った小さな国で「公」の称号を持つ君主も多く、これは歴史がどう変わっていったのかを浮き彫りにする名称ともいえます。この公国で、最も有名なのが「モナコ公国」でしょう。南フランスの地中海岸にあるこの国は、建国が10世紀と古く、一時はフランスに併合されましたが、19世紀半ばに再建されました。ちなみに、人口は約3万人、世界で6番目に小さな国にも関わらず、この国には所得税や相続税がありません。なぜなら財源のほとんどが観光収入だからです。なにせ遠く離れた日本でも、自動車レースや、ハリウッドの美人女優だったグレース・ケリーが王妃になって話題になったくらいですから、その観光収入はバカにできない金額なんでしょう。観光収入といえば、オーストリアとスイスに囲まれた「リヒテンシュタイン公国」もそれが大きな財源となっています。こちらも所得税や相続税がなく、人口も約3万人、世界で6番目に小さな国という、モナコ公国とよく似た状況の国です。そのほか「ルクセンブルク大公国」など、ヨーロッパにはいまだ多くの公国が実際に存在しております。では次回。

そういえば、吉祥寺のカプコン直営店に行ってきました。まぁ自分家の隣の駅なんですけど。吉祥寺に新しくできたLoftの地下にあるのだけれど、なかなか広い。ビデオゲームや筐体ものの数もさることながら、クレーン等のプライズものも多数配置されていました。グッズ売場もあり、東京ではココでしか売っていないという『トロンにコブン』関係商品 (TGSとかで販売されていたもの) も置いてあったのですが、Zさんや (ハ) さんの持ってるコブンキーホルダーは売っておらず　ちょっとガッカリでした。あれはカワイくて素敵なんだけどなぁ、欲しかったなぁ……。結局、弱すぎのアームに意地で千円かけて、ぬいぐるみを1個取ってきただけでした。トホホ。 (ち)

## 電撃床部

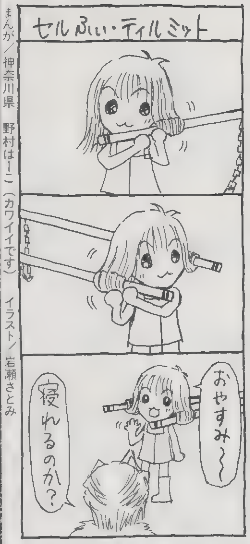
■魔王32才でっす　爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。今回はなんとなく改めましてのでっす。オッスじゃない。

■犬でっす　働くときは本当に良く働く彼。しかしPSアワード。ガッカリ。ずっとビデオ回してたのに。

■バオウ中里でっす　自分好みのゲームなら怖いモノなし。新パソコンの調子はどうですか（断定）？

■ほやへ田島でっす　卑劣なゲームプレイなら天下一。なんか、寂しいのか寂しくないのかわかんないな。

■うききでっす　楽しいからいいらしいが、「会社はよく寝れるわ」…どうかと思うぞ。



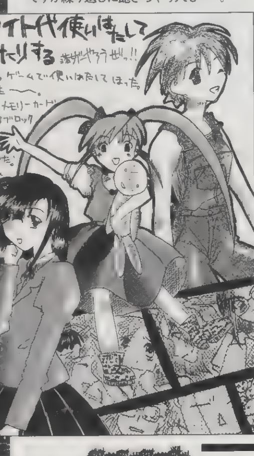

まんが／神奈川県　野村はーこ（カワイイです）　イラスト／岩瀬さとみ




◀岡山県　藤本Rさん　この2人（？）はものスゴイいでモノを食べそうです。



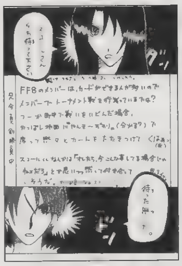
▲京都府　木那はゆうさん　対戦とかできたら良かったんですけど……。いいゲームなんですが繰り返しに飽きちゃう人も……。



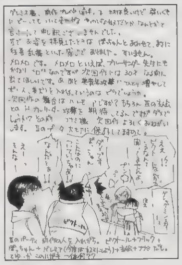

◀埼玉県　化月まぐさん　お酒飲んだりして使い果たすよりはモノが残るからいい気もします。メモリーカード……値段安くならないんですかねぇ？　そろそろどうにかして欲しい気がします。



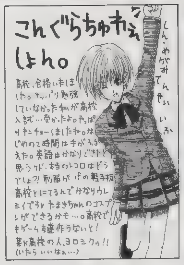
▲神奈川県　鶏肉さん　男主人公は最初、女の子だと思われる率高いです。編集部でも。



▲神奈川県　相楽和泉さん　言いそうですねぇ。特にリノアはこんな感じな気がします。



▲広島県　水月ユーリさん　IIのデータ……継承するんでしょうかねぇ？　まあココまで来たら……。




▲山口県　笹倉たかせさん　ヘッドギアとか付ければいけそうですねぇ。いい感じです。



▲茨城県　沙羅双樹さん　刃物は怖いですけど……ソレはソレで大変そうです。




▲東京都　状況確認さん　もう、バリバリで楽しんでますよね？　同時に2つゲットは羨ましいです。



▲長崎県　野分とまこさん　手で掴むだけでも痛そうですよね。さらに投げるなんて……。



▲静岡県　美作皐さん　きっとそろそろ新作が来ますよ。というか、来てくれないと。



▲埼玉県　ヒウラムトさん　みんな悩みバリバリですよ。ものスゴクバリバリ。過去が……。




▲山口県　ブッチさん　難易度…たまに高いんですよ。それがもう厳しいっていうか。



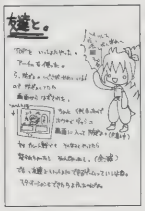

▲東京都　スティーブンさん　義兄弟は中国が本場ですからね。仲いいはずですよ。



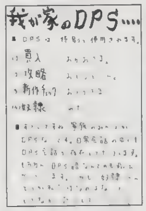

▲広島県　大魔王さん　思いっきり『バイオ』系ですよ。拳銃の変わりに超能力って感じで。




◀兵庫県　こんにゃく娘さん　最近判らないキャストって多いですよね。




◀愛知県　水浅葱姫さん　そりゃ怒られますね。というか、泣く。




◀埼玉県　みれい華月さん　きっとみんな内緒で読んでますよ。



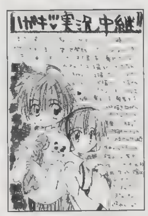

◀福井県　はくたかさん　まあ、あんまり人気ないみたいで……あります？



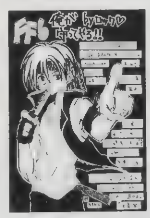

◀福島県　（有）種屋さん　服脱ぐのは厚いからららしいです。




◀鹿児島県　サイケこさん　赤犬じゃなくてもおいしそう？……ですか。



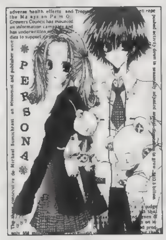

◀山口県　葵咲良さん　ハガキ描きながら電話は長くなりそうです。




◀栃木県　綾瀬七美さん　貸しっぱなし、借りっぱなしってありますよね。



▲茨城県　綾崎涼子さん　バリバリにしゃべってますからね。いらんところでも（笑）。




▲兵庫県　清水麻子さん　『2』では変なヌイグルミが多いです。お金入れろっていう。



▲大阪府　せいろんさん　根本的に成長の仕方が違くなりますからね。やりがいあります。




▲京都府　ゆず21号さん　あまりにリアルな行動記録なのでした。笑。ステキです。

## 奴隷の趣味

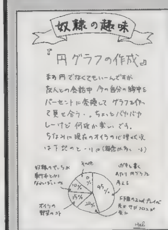
本当の自分を知るのに、趣味はいい素材になります。ある程度、趣味を極めた人は客観的な目を持っているといってもいいでしょう。だからといって溺れっぱなしでもダメなんですけどね。ってなんとなく、（だ）のような語り口。（魔）

「私の趣味は電撃系の雑誌を読むことなんですが、なんか、最近、電撃N64のだいめいさん＝（だ）さんを（魔）さんが嫌っている様な気がしてなりません。ケンカしてるんですか？」神奈川県　真北装蘭さん：

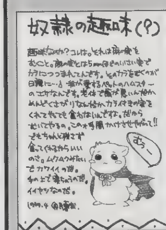
笑。いつもの趣味のハガキとは方向性が違いますが、お答えしましょう！　実はオレ様の祖先と（だ）の祖先は源氏と平家のような関係でってウソ。ケンカしてないです。大丈夫。仲良しかどうかは……うそうそ。笑。まあ、真北さんのように電撃系の雑誌をいろいろ読んでいると、複雑に絡み合った人間関係が少し見えたりして、楽しいかなと思ってぇ～ん。って甘えてもダメ？　あ、そうすか。まあ、とりあえず、仲はいいですよ。とオレは思ってるけど……笑。身体壊していないけどね。最近。笑。



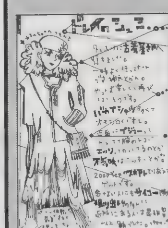

▲愛媛県　風天さん：大事ですよね。写真はウソつきませんし。練習にはピッタリです。



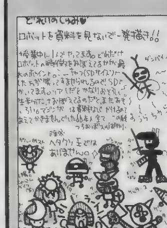

▲埼玉県　卯月レイヤさん：贅沢になっていきますからねぇ。ヤツラつけあがりますし。笑。



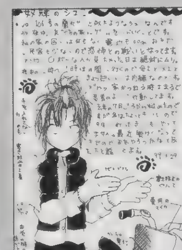

▲神奈川県　HALさん：かなり楽しそうです。自己分析は大事ですよね。



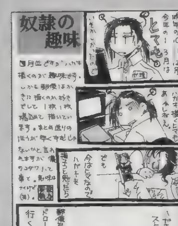
▲大阪府　鯖田ユキさん：安いからいいですよね。Tシャツは。変なの買っても後悔しないし。




▲静岡県　美作皐さん：特徴って覚えてるようで覚えてないんですよね。難しいです。




▲千葉県　桐生新さん：なにもこっそり行かなくても。笑。でもそれが楽しいんですけどねぇ。




▲千葉県　彩動彼方さん：郵便局にドロー。タダだといいんですけどねぇ。お金かかります。




▲佐賀県　オメガゼルさん：ジターリングは一時期はやってました。ヨーヨーは上手い人多いですよ。

分で使うと、この2キャラは非常に楽しそうなんですよね～。それがますます悔しかったりして）。現在、対策を練っている最中です。あと、最近アーケードでプレイするのは『ステッピンステージ』。『DDR』みたいにパネルを足で踏むスタイルのゲームなんですが、『DDR』がパネル4枚なのに比べ、こっちは6枚（前2枚、真ん中2枚、後ろ2枚）あります。要するにSLGなんかでおなじみのヘックス状にパネルが並んでるわけですな。んで、ポイントは前、真ん中、後ろでそれぞれパネルが色分けされてるってこと。左右の関係なく、画面に表示されてるのと同じ色のパネルを踏めばいいっていうモードもあって、すっごくパフォーマンス向きです。極めれば、あるいは『DDR』以上にパフォーマンスが楽しいゲームかもしれません。あとは『ポップンミュージック2』。前作に比べて難しくなってる気はしますが、いい曲が多くてこれも非常に楽しいです。まだしばらくは音ゲーでも楽しめそうです、ゲーセン。（平）

奴隷のどこ

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

## ライターリスト

■さとちーでっす　あいも変わらずパチンコ攻略中。というか、スゲー儲かってるらしい。ちっ。

■ちくちりでっす　皮肉を言うのが大好き。新しい編集部っていうか、古巣はどうだね？

■平吉でっす　もう……だからポケポー買えっていったのに。また原稿書くの忘れるし……。

■ハム彦でっす　VAIO……買って何に使うんだろう？　なんか謎。というか、複雑。

■だいめいでっす　ファンが多くて悔しいのでやっぱキライ。笑。続きは次号の電撃N64を読むベシ！

……まーたやっちゃいました。奴隷の原稿すっかり忘れて家に帰ってしまいました。深夜に気づいたので電車ももはやなく。仕方がないので休日に早朝出社です。相変わらずやってくれます、俺。というわけで早速ゲームの話。最近は、『ストⅢ3rd』にハマってます。相変わらず面白いですね『ストⅢ』。これまでの『ストⅢ』ではユンとケンをメインに使っていたんですが、『3rd』では、メインキャラを春麗（中パンチ色）にしてます。春麗を使うのは、『スト』シリーズで初めて。今まではなんか春麗ってお手軽キャラって印象があったので敬遠してたんですが、今回の春麗は動きは妙だし、微妙にテクニカルだしでかなり楽しいです。ちなみに現在SAは気功掌を使ってますが、そのうち鳳翼扇に変えるつもり。……もうちょっとうまくなったら、の話ですが。現状だとヤンとダッドリー相手にしたときの勝率が厳しめかな（ヤンは飛び込み中キックキャンセルの雷撃蹴がすごくヤだし、ダッドリーはしゃがみ強キックで浮かされると大ダメージ確定だし……。ただ、自



▲北海道　翼月のあさん　声、渋すぎです。「ベル2」の主人公も似てますけど。



▲岐阜県　鳴海さん　やはりセリフにグッとくるパターンが多いんでしょうか？



▲滋賀県　民てる戸さん　年齢って顔からじゃ判らないですよね。特にゲームキャラは（笑）。



▲長野県　櫻夜満月さん　チャンと出るでしょう（笑）。久々の正統派ファンタジーRPGっぽいですよね。



▲北海道　朝霧レイさん　2、をヤルとなんて「遊びやすいんだ」と思うこと間違いなし。



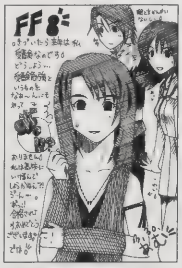




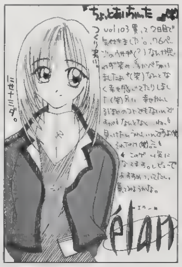
▲岩手県　ののきさん　我々の日常とはものすごく違うでしょう。ソレは確かです。



▲神奈川県　藍色くじらさん　恋愛……の感情はいつ頃芽生えるんでしょうね？



▲北海道　冬雪あむさん　ガンバりませんと。やりたいことがあるのなら！　なのです。

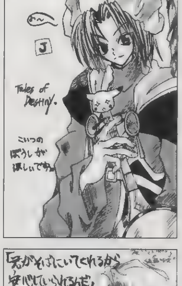


▲山口県　葵咲良さん　たまーにしかないので毎号探すのは厳しいですけどね。



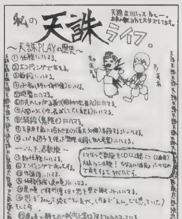
▲新潟県　星凪マギドさん　キャラの個性はかなりはっきりしてますよね。泣くし。笑。







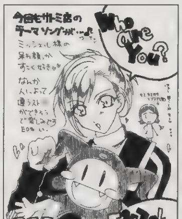
▲愛知県　名古屋の妹さん　どきどきですよね。コレがまさに死と隣り合わせの快感。



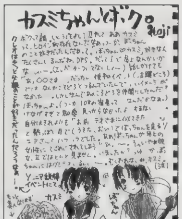
▲兵庫県　かけらさん　素晴らしきデスねぇなんか楽しそうです。ココまでやればOKでしょう。



▲福岡県　銀狐さん　ありがとうございます。『アークⅢ』……またモンスター仲間でバリバリ？



▲愛媛県　矢野竜輝さん　今回のテーマソングは場所によって違いますからね。



▲埼玉県　小島要さん　まあ、主人公モテモテシステムはしょうがないことなんですよ。きっと。









◀福岡県　来生侑花さん　大丈夫なんでしょうか？　まあ、ゲームだともっと連続使用しますしね。大丈夫でしょう。

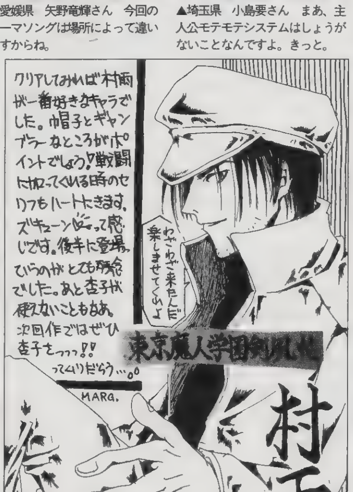
▼千葉県　志木リヒコさん　そうですね。しんみりしちゃいますよね。マズイです。早くグッドEDを！



◀大阪府　昭直利さん　欲しいですよ。あの終わり方は……気になってしょうがないですから。ものスゴク。

▼山口県　いけむしさん　わかりやすいキャラ多いですね。まあ、ソコが魅力なんでしょうけど。







▲滋賀県　民てる戸さん　花粉症は大変ですから。一度なるともう……。

▲兵庫県　SATOMIさん　ねぇ。そうですよねぇ。そんなノリでしたし。

◀栃木県　マルガリータさん　ムリ……なんでしょうかねぇ？　まあ、そう言い始めたら『朧綺譚』はなんで全員分の外伝がないのかとか……。

最後奴隷！：奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク誉められます

◀滋賀県　仙蛙さん　主人公、そういえば、顔グラも少なかったような……。

◀秋田県　河馬さん　それはラッキーですよ！　大事にしましょう。押し花押し花。

◀高知県　真崎桐夜さん　かなりムチャな形してますよね。ブワッて。

◀神奈川県　走馬あづみさん　ウキウキなんですかね？　バルトよりも楽しみにしてたりして。

◀茨城県　浅田ひろさん　出会いはかなり彼女の思いこみ入ってますけどね。愛？

◀青森県　くめた真緒さん　キャラ選択とかもできればさらに　だったんですが……。

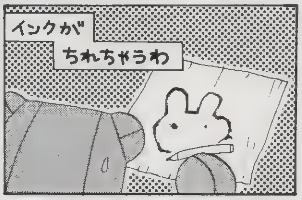
◀滋賀県　北大きしめんさん　それはちょっとヒドイかもしれません。気持ちは判りますが。

◀宮城県　蘭丸さん　もし続編が出たとしても、キャラもストーリーも入れ替えな気が……。

### どうしても忘れられないあのハガキ。

上手くいかない時ってのがあるもんで、今のオレはまさにそのピークを迎えていた。大学受験に失敗し、その発表の帰り道車に跳ねられ、退院後その傷跡を猫にかじられ、再入院、傷からバイ菌が入り熱が出て、さらに悪化。今夜熱が下がらなかったら「危ないかもしれません」とまで言われ、ギリギリで峠を越し、翌日、病院の手違いで盲腸の手術をされ、ニュースで大問題になり、いくつかの病院をたらい回しにされ、行き着いたのが犬猫病院で、手に肉球がついてる！　と喜んでハガキを描いてたら……「って夢か」。







コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

郵便はがき

101-8305

東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館

㈱メディアワークス
電撃PlayStation 編集部
「プレゼントVol.112」係行

| | | |
|---|---|---|
| 住所 | 都道 府県 〒 | |
| 氏名 | | ☎ （ ） |

……ではっきり書いてください。

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

【記入例】

9 3 0 7

1 2, 2 5 4

【1】 【2】 【3】 【4】

【5】 【6】 【7】 【8】

【9】 【10】

【11】

【12】

【13】 【14】 【15】

【16】

【17】

【18】

【19】

【20】

ここにはなにも書かないでください

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

電撃PlayStation

# Vol.112

# 読者アンケート

**このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号(P.163のプレゼント記事参照)と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、7月8日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。**

## プレゼント当選者発表(敬称略)

### Vol.109

①『新世代ロボット戦記BRAVE SAGA』
　トレーディングカードゲーム スターターパック
高橋慶多(群馬県)渡辺和紀(新潟県)生越由樹子(神奈川県)
②『テイルズ オブ ファンタジア』
　サイン入り台本＋ドラマCD
福原幸穂(大阪府)伊藤脩(秋田県)
③『闇吹く夏～帝都物語再び～』大開運ピンズ
井上晋太郎(茨城県)浜松正(和歌山県)細野智美(神奈川県)
大古田若菜(北海道)小林謙太(長野県)原田絵梨花(北海道)
服部格(岐阜県)山本光則(和歌山県)森彩香(静岡県)
島崎泰治(長野県)山岡浩之(滋賀県)福田弓子(愛知県)
④『ファーランドサーガ～時の道標～』B２ポスター
金子貴英(香川県)田中雅也(徳島県)青山貴司(三重県)
大牟礼由起子(千葉県)石田靖大(神奈川県)
⑤『エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士２～』
　B２ポスター
篠田絵美(新潟県)藤井悠人(広島県)倉林史明(埼玉県)
渡辺崇(神奈川県)木山義隆(兵庫県)
⑥『エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士２～』
　妖精さんぬいぐるみ
柴田秋生(奈良県)谷口祐子(兵庫県)津田秀憲(福岡県)
⑦『有限会社地球防衛隊』極秘設定資料集
車塚崇(埼玉県)小屋雅浩(岐阜県)竹中進悟(京都府)
丸谷哲也(島根県)飯田浩之(鳥取県)
⑧『オメガブースト』オリジナルキャップ
樋口潤一郎(神奈川県)久保孝史(徳島県)萩原晶久(群馬県)
齋藤篤史(秋田県)温井崇友(大阪府)
⑨ＰＳソフト『エースコンバット３ エレクトロスフィア』
青木大輔(福井県)伊藤英憲(愛知県)藤原薫(鳥取県)
⑩ＰＳソフト『新時代劇アクション 羅刹の剣』
松川奈奈子(福岡県)志村恒夫(千葉県)田中信竹(長野県)
⑪ＰＳソフト『マリオネットカンパニー』
笹原正浩(富山県)矢作健一(東京都)稲葉聡(東京都)
⑫ＰＳソフト『ビートマニアAPPEND GOTTA MIX』
安井佐智(滋賀県)出戸咲子(岩手県)大坂百合子(青森県)

**【１】P163から、希望するプレゼントの番号を１つだけ記入してください。**
★数字は右詰めで記入してください。

**【２】あなたの性別を教えてください。**
①男　②女

**【３】あなたの職業を教えてください。**
①小学生　②中学生　③高校生　④予備校生・浪人生　⑤短大・専門学校生　⑥大学生・大学院生　⑦会社員　⑧フリーター　⑨無職・休職中　⑩主婦　⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。

**【４】あなたの年齢を教えてください。**
★数字は右詰めで記入してください。

**【５】今号の記事で良かったものを下から３つまで選んでください。**
①[特報]リトルプリンセス マール王国の人形姫2　②[特報]リアルロボット戦線　③[特報]ＢＲＡＶＥ ＳＡＧＡ２　④[特報]バルディッシュ　⑤[特報]ウイニングポスト４　⑥[攻略]スーパーロボット大戦コンプリートボックス　⑦[攻略]ペルソナ２ 罪　⑧[攻略]メタルギアソリッド インテグラル　⑨[攻略]Racing Lagoon (レーシングラグーン)　⑩[攻略]エースコンバット３ エレクトロスフィア　⑪[攻略]俺の屍を越えてゆけ　⑫[攻略]ＳＰＲＩＧＧＡＮ LUNAR VERSE　⑬[攻略]モンスターコンプリワールド　⑭[攻略]サルゲッチュ　⑮[攻略]メディーバル～甦ったガロメアの勇者～　⑯[攻略]ＵＦＯ-A DAY IN THE LIFE-　⑰[ＲＰＧ]聖剣伝説 LEGEND OF MANA　⑱[ＲＰＧ]ワイルドアームズ 2ndイグニッション　⑲[ＲＰＧ]ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険２ ～不思議のダンジョン～　⑳[ＲＰＧ]かえるの絵本～なくした記憶を求めて～　㉑[ＲＰＧ]ヴァンダルハーツII～天上の門～　㉒[ＲＰＧ]ＤＥＷＰＲＩＳＭ (デュープリズム)　㉓[企画]グランディア　㉔[連載]速報！ PlayStation Award 1999　㉕[連載]ＤＰＳソフトレビュー　㉖[連載]電撃ＰＳコロシアム　㉗[連載]４色奴隷　㉘[連載]電撃プレイクエスチョン　㉙[連載]ウラワザ データベース　㉚[連載]まんが はじめて物語　㉛[連載]電撃コラムス　㉜[連載]ＰＳの奴隷　㉝[新作]トロンにコブン　㉞[新作]ＤＩＮＯ ＣＲＩＳＩＳ　㉟[新作]実況パワフルプロ野球'99開幕版　㊱[新作]ジョジョの奇妙な冒険　㊲[新作]みんなのＧＯＬＦ２　㊳[新作]リモートコントロール ダンディ　㊴[新作]ルングルング～ドロシーの大冒険～　㊵[連載]ＮＥＸＴ ＷＡＶＥ？　㊶[企画]ＥＣＨＯ ＮＩＧＨＴ#２ ～眠りの支配者～　㊷[連載]電撃PocketStation　㊸[連載]電撃ＮＥＷＳ ＳＴＡＴＩＯＮ　㊹[連載]電撃ランキングステーション
★数字は右詰めで記入してください。

**【６】今号の記事で良くなかったものを【５】の一覧から１つ選んでください。**
★数字は右詰めで記入してください。

**【７】電撃プレイステーションの購入状況を教えてください。**
①毎号買っている　②ときどき買っている　③初めて買った

**【８】電撃プレイステーションの購入場所を教えてください。**
①書店　②コンビニエンスストア　③ゲームショップ　④キヨスク　⑤その他

**【９】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(Ｐ224～225)から選んで、その番号を３つまで選んでください。**
★数字は右詰めで記入してください。

**【10】あなたがソフトを購入する際に、一番参考にする記事を下記から選んでください。**
①新作紹介記事　②攻略記事　③ＤＰＳソフトレビュー　④電撃ＰＳコロシアム　⑤ＰＳの奴隷　⑥まんがはじめて物語　⑦電撃ランキングステーション　⑧新作ソフトスケジュール　⑨広告

**【11】ＣＤ-ＲＯＭ付録付き増刊号電撃PlayStationＤに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(Ｐ224～225)から選んで、その番号を３つまで選んでください。**
★数字は右詰めで記入してください。

**【12】今まで発売されたソフトで好きなものを２つまで書いてください。**

**【13】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください(３つまで)。**
①電撃プレイステ　ションD　②電撃王　③電撃NINTENDO64　④電撃ドリームキャスト　⑤電撃G'sマガジン　⑥週刊ファミ通　⑦ファミ通PS　⑧ファミ通ドリームキャスト　⑨月刊ファミ通ウェーブ　⑩月刊ファミ通Bros　⑪週刊ザ・プレイステーション　⑫週刊ドリームキャストマガジン　⑬HYPERプレイステーション　⑭HYPERプレイステーションRe-mix　⑮PlayStation Magazine　⑯ドリームキャストプレス　⑰ドリームキャストFAN　⑱The 64 DREAM　⑲じゅげむ　⑳Game Walker　㉑Vジャンプ　㉒月刊ファミ通DS　㉓月刊ファミ通64プラス　㉔ゲーメスト　㉕ゲーム批評　㉖その他
★数字は右詰めで記入してください。

**【14】電撃プレイステーションも含めて、普段、購入はしていないが、目を通しているゲーム誌を、【13】の一覧から１つ選んでください（電撃プレイステーションがそれに当たる場合は、㉗とお答えください)。**
★数字は右詰めで記入してください。

**【15】所有しているゲーム機を教えてください(３つまで)。**
①プレイステーション　②ポケットステーション　③ドリームキャスト　④ビジュアルメモリ　⑤サターン　⑥NINTENDO64　⑦ゲームボーイ(カラーを含む)　⑧ネオジオポケット　⑨ワンダースワン　⑩パソコン　⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。

**【16】買おうと思っているゲーム機を【15】の欄から選んで教えてください(３つまで)。**
★数字は右詰めで記入してください。

**【17】ポケットステーションを購入された方に質問です。ポケットステーションには、何のデータを入れていますか？　ゲームタイトルを１つ書いてください。**

**【18】『スーパーロボット大戦コンプリートボックス』は買いましたか？**
①予約して買った　②予約せずに買った　③買いたいとは思っているが、まだ買っていない　④買わない

**【19】今一番プレイしているPSソフトを教えてください。**

**【20】電撃プレイステーションに投稿したことがありますか？**
①複数のコーナーに投稿したことがある　②電撃PSコロシアムに　③PSの奴隷に　④プレゼントに　⑤今回が初めて

# 電撃PlayStation 112号の読者に贈る 読者プレゼント Vol.112

## 1 電撃PlayStation 100号記念オリジナル図書カード

（提供　メディアワークス）　10名







▲電撃ＰＳ通巻100号記念の図書カード。写真（左）のカバー付き。本誌でおなじみのお姉さんとポリタンのイラストが描かれたメモリアル品。

## 2『輝く季節へ』グッズセット

3名



▲▶ヒロインたちが描かれた、ミニ時計、クリアファイル、Ａ３サイズのデスクマットの３点セット。

（提供　キッド）

## 3『クリックまんが』クリアファイル

3名




◀今秋発売予定の新感覚デジタルまんが「クリックまんが」シリーズの販促用クリアファイル。

（提供　徳間書店インターメディア）

## 4『SPRIGGAN LUNAR VERSE』ポスター&オリジナルマウスパッド

（提供　フロム・ソフトウェア）　10名



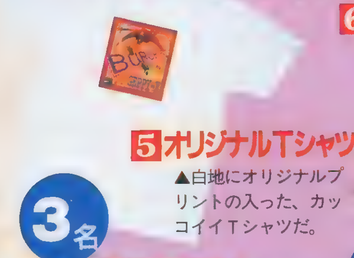

▲皆川亮二先生の描き下ろしイラストを使用した２点セットだ。

## 『'70年代風ロボットアニメ ゲッP-X』オリジナルグッズ

（提供　アローマ）

### 5 オリジナルTシャツ

3名



▲白地にオリジナルプリントの入った、カッコイイＴシャツだ。

### 6 オリジナルZippoライター

3名




▲『ゲッＰ』のロゴ入り、オリジナル品。

### 7 設定資料集

3名




◀登場キャラの未公開原画を含む設定資料満載のブックレット。

## 8『ヴァンダルハーツⅡ 〜天上の門〜』B2ポスター

10名



▲人気Ｓ・ＲＰＧの第２弾発売記念のポスターだぞ。

（提供　コナミ）

## 9『あすか120% ファイナル Burning Fest.』B2ポスター

30名

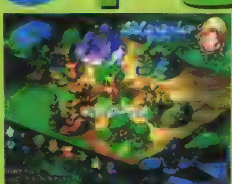


▼14人のキャラを描いた、対戦ACTのＢ２ポスターだ。

（提供　ファミリーソフト）

## PSソフト　各5名

今回はちょっとだけ増量してみました。夏も目前のこの時期にやり込んでほしい４本です。



### 10『聖剣伝説 LEGEND OF MANA』

▲新要素満載の人気Ａ・RPGシリーズ最新作!!

（提供　スクウェア）



### 11『メタルギアソリッド インテグラル』

▲総ステージ数300ものＶＲトレーニングをクリアできるか？

（提供　コナミ）



### 12『あすか120% ファイナル Burning Fest.』

▲ついにあのキャラも参戦！シリーズの集大成的１本だ!!

（提供　ファミリーソフト）



### 13『ジャージーデビルの大冒険』

▲５色のコインを集めて、不思議な世界をまわる３D･ACT。

（提供　コナミ）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

## 応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、162ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol 117（8月27日発売）で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に関係ありません。正確に記入してください。

# DENGEKI SOFT STATION

電撃ソフトステーション

期待の新作満載



- トロンにコブン
- DINO CRISIS
- 実況パワフルプロ野球'99 開幕版
- ジョジョの奇妙な冒険
- みんなの GOLF2
- リモートコントロール ダンディ
- ルングルング～ドロシーの大冒険～　その他

イラスト／伊藤勇太

# ゲームの進行システムから登場キャラまで！押さえておきたいポイントを徹底チェック!!



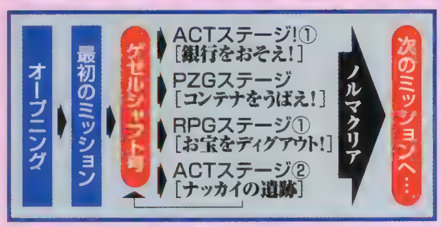


銀行強盗にコンテナ泥棒、遺跡荒らしは大得意！　トロンちゃんと40人のコブンたちが借金返済のために大暴れしちゃう究極のアクションバラエティ。今回は序盤の６ステージを紹介すると同時に、重要ポイントをピックアップして徹底チェックだ。

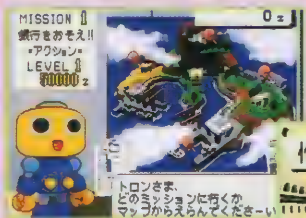


▲各ステージのショートストーリーも紹介だ！

## ★ゲームの流れを覚えておこう★




ゲームスタートから中盤までは、左に紹介したチャートのように進行していくぞ。途中に設けられた４つのステージは、自由に選択することができる。得意なところから始めるか、また順番にクリアするかはプレイヤー次第なのだ。４つのステージに挑み特定のノルマをクリアすると、先のミッションに進むことができるぞ。



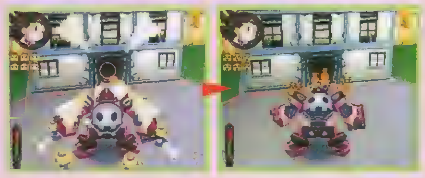
▲１つのミッションの中に複数のステージが用意されているのだ。



▲作戦会議でステージの攻撃目標が解説される。

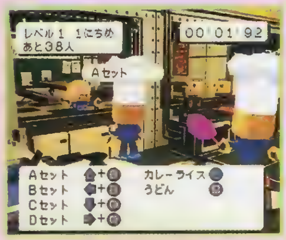
## ★指揮弾システムがゲームのカギ★

指揮弾とはコブンたちを指揮する弾丸のこと。コレを発射すると、当たった場所にコブンが駆け寄って調べてくれるのだ。いろいろな場所や物、人や敵などに撃ち込んで徹底的に調査しよう。


▲入口に指揮弾を放つとコブンたちが家の中に突入！金品を強奪してくるのだ。ただしサボるコブンも……。

## ★船内、ポケステでコブンを育成★

ゲゼルシャフト号の内部にある特訓部屋やポケステを利用すれば、コブンを育成することができるぞ。そこでコブンを育成すると能力値がアップするほか、特殊能力に目覚める場合もあるのだ。特殊能力は大きく分けて２種類。戦闘で役立つものと、母艦内で役立つものがある。特殊能力によって発生するイベントもあるので、しっかり育成してみよう。



▲特訓はミニゲーム形式。クリアすればＯＫ。



▲ポケステを使って屋外でも育成しちゃおう。






# トロンにコブン

ロックマンDASHシリーズ

**ゲーム序盤に体験する６つのステージを徹底紹介！　さらに前回に続きカプコンのプロデューサー、稲船氏のコメントも掲載だ。**

| ACT | トロンにコブン | 7/22 | ▶カプコン ▶¥5,800 |
|---|---|---|---|
| | | ▶MC（1ブロック）PS（5ブロック）、DS（AC非対応） | |

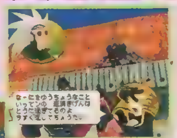
# 序盤の6ステージを紹介!

スタートからノルマクリア後のステージまで、序盤の6ステージをまとめて紹介だ。左ページの〝ゲームの流れ～〟に沿って進めていくので、そちらも見ながら読み進めていこう。

## オープニングミッション

### 操作を覚えながら突き進め!!

ゲゼルシャフト号を建造するため、ロース・ホールモンから借金をしたティーゼル・ボーン。借金返済のためナッカイの遺跡を目指すが…。ここは基本操作をマスターしてからクリアだ!



◀借金返済を迫りグライド出現。



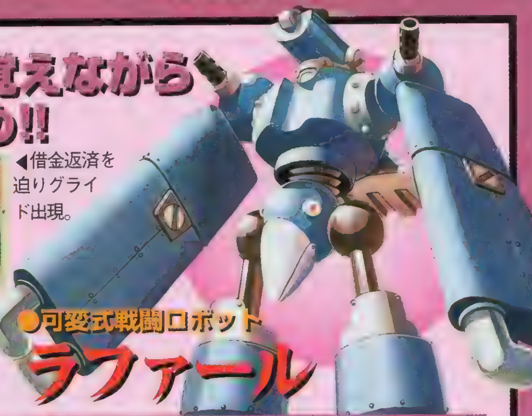
▶ここでひと通りの基本操作を解説してくれるぞ。



◀ラファールで襲ってくる。



◀敵も出現する。ショットで攻撃だ。



●可変式戦闘ロボット
ラファール

●稲船氏コメント 最初は簡単なんですけど…

序盤は簡単です。ただ目標の100万になる〝あと少し!〟という所が難しくなってるんですよ。現実でもそうですよね。もうちょっとを達成するのは頑張りが必要ですよぉ～。



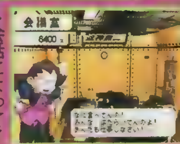
◀カプコン開発プロデューサー稲船敬二氏。

### ステージをクリアすると

オープニングステージをクリアするとゲゼルシャフト号へ戻ることになる。そこから主役がトロンちゃんにバトンタッチ! 4つのステージから1つを選んで出撃していくのだ。



◀出撃前に母艦内を見回るように!



▶会話によってイベントも発生する。

## ACTステージ!① [銀行をおそえ!]



銀行強盗を計画し、街に向かうトロンとコブンたち。しかし銀行は隣街だったことが判明! 手ぶらで帰るのも惜しいと考えたトロンは、街を襲撃する……。

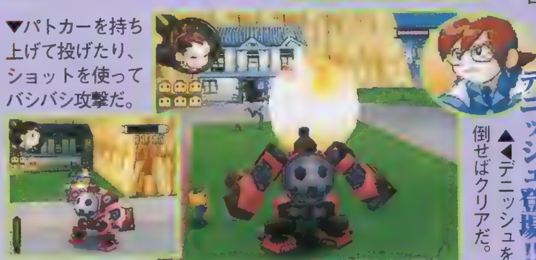
### 邪魔な警官たちをやっつけて5万ゼニーをかき集めろ!!

このステージでは街を襲撃して5万ゼニーを集めるのが目的。邪魔する警官たちを蹴散らして民家を次々に襲っちゃおう。一定時間が過ぎるか、目的を達成するとデニッシュが登場するぞ。




◀しばらくすると警官がゾロゾロ現れる。

▼パトカーを持ち上げて投げたり、ショットを使ってバシバシ攻撃だ。



デニッシュ登場!!

◀デニッシュを倒せばクリアだ。

### コブンたちのアクションにも注目!!

画面左上には引き連れているコブンの数と状態が表示される。コブンたちの状態は表情の変化で読みとることができる。いくつかのパターンの中から、ここでは3つを紹介する。よく覚えておこう。





▲戦利品を持ってるときは表情がニコニコになる。

状態によって変化



●平常時
◀待機中の状態。指揮弾を使って命令できる。

●攻撃時
◀敵に指揮弾を撃ち込むと、このように変化。

●行動不能
◀何らかの要因で行動不能のとき。命令不可。

## 個性的な登場キャラたちを紹介だ

ゲーム中に何度も登場するメインの8キャラを徹底チェックだ! 4コママンガに応募する人はこれも参考に仕上げてみてね。



わ～い勢揃いだ!

### 空賊ボーン一家

世界に名を馳せる大空賊・　・になることを夢見て活動中の3兄弟と40人のコブン。母艦ゲゼルシャフト号を建造するため借金をしてしまう。



●トロン・ボーン
◀強気で負けず嫌いの長女。コブンたちに優しさを見せるような一面も。



●コブン
◀トロンに造られた一家の子分。トロンを母のように慕っている。



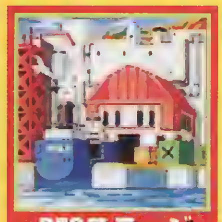
●ボン・ボーン
▲「バブー」としか話せない末弟。でもみんなは言葉がわかる。



●ティーゼル・ボーン
◀兄弟想いの長兄。借金のカタにロース一家に捕まる。

▼ トロンにコブン

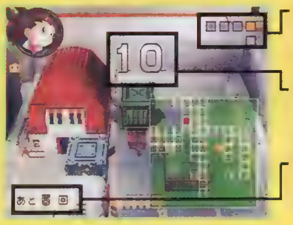
# 港に置かれたオイシイ荷物はコンテナごとイタダキ!!



PZGステージ［コンテナをうばえ!］

荷揚げされている品物をコンテナごと強奪する計画を立て、一行は港へと向かう。

桟橋で待機している母艦までコンテナを運ぶPZG形式のステージ。ノルマとなっているいる４つのコンテナを運べばクリアになるぞ。画面内の情報を確認しながら進めよう。




●入手したコンテナ
１つのステージには規定４つ、ボーナス１つが設定されている。

●移動できる歩数
規定＆ボーナスコンテナは持ち上げてから10歩しか歩けない。

●持ち上げられる回数
１つのステージでコンテナは８回だけしか持ち上げられない。

## ボーナスも入手!



▼ボーナスは入手しなくてもクリアできるが……。




▶ルールに従ってコンテナを桟橋で待つ母艦まで運ぶのだ！

## ●補助機能もバッチリ!

一手前に戻したいとき、または最初からやり直したいときも安心！　便利な補助機能もバッチリ完備されているのだ。



# 指揮弾をフル活用してお宝を探そう!



RPGステージ［お宝をディグアウト!］

お宝が眠るとウワサされる地下洞窟への突入計画がスタート。だが洞窟は狭く、グスタフは入れない！　そこで別の方法で突入することに……。

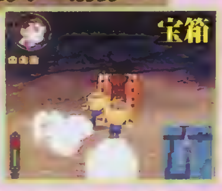
フェルケルを操作し、指揮弾を使って３人のコブンたちに命令を出しながら進めていくステージ。洞窟内には多彩なトラップや宝箱などがドッサリ用意されている。コブンたちを上手に誘導しながら注意深く探索だ。



▲指揮弾の発射方法はグスタフに乗っていたときと同じ。怪しい場所や宝箱を見つけたら発射だ！




◀コブンたちを誘導して仕掛けを解除。




▶発見したら指揮弾を発射して調べよう。




▲巨大なボスに立ち向かうコブンたち。やはり指揮弾を利用するのだが、一体その方法とは･ … 。




▲カメラ内蔵の小型ヘリを使用。トロンはグスタフから３人のコブンに指令する。

### ●[illegible]氏コメント トロンちゃんは高飛車なんですよ(笑)

ＲＰＧステージではコブンたちだけ洞窟に行かせて自分は行かないんですよ。なぜかっていうとコワイから(笑)。それでコブンたちに「あっち調べろ～」、「こっち行け～」って命令する、わりと高飛車な女の子です。

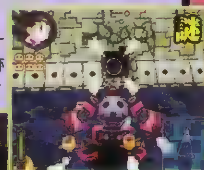


# 何度でも探索できるフリーダンジョン！最深部には何が……



ACTステージ②［ナッカイの遺跡］

兄ティーゼルが探していた秘宝を求め、トロンたちは再びこの地に降り立つのだった……。




▶何度でも挑戦可能なフリーのACTステージ。この遺跡には本当に秘宝があるのか!?




◀奥に進むと敵に遭遇。やはり秘宝がありそう……。

## 警察

街の治安を守る正義の味方。主に「銀行をおそえ！」のACTステージに現れる。武器はピストルが中心なので怖がる心配はなさそう。



●デニッシュ・マーマレード
▶職務に忠実な正義感の強い女性。トロンを執拗に追う！

## ロース一家

行く手に立ちふさがる宿敵。悪どいやり口でのし上がってきたヤミ金融業者で、ボスはロース・ホールモンだ。



●シタッパー
◀ロース一家で使用されている"コブン"。悪口やサボリが得意。



●グライド
◀ロースの部下で借金の取り立て責任者。なぜかオネエ言葉でしゃべるぞ。



●ロース・ホールモン
◀ティーゼルが借金をした相手。ロース一家の親玉だ。




ACTステージ③[動物を捕まえろ!]

**牧場で飼育されている動物たちを強奪するためにやってきた一行。さっそく仕事に取りかかろうとするのだが……。**

▶クリア条件は動物を捕獲すること。捕獲数は画面右下に表示されるぞ。







◀邪魔者たちを倒しながら指定された動物を捕獲だ。

# 牧場を襲撃して、ブタ、ウシ、ウマを強奪だ!

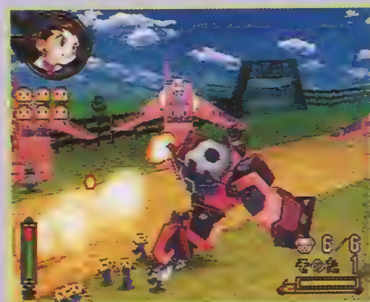
最初から選べる4つのステージでノルマを達成すると、このステージに挑戦できるぞ。ここでの目的はブタやウシやウマの強奪だ。捕まえたい動物に指揮弾を当て、コブンたちを誘導して捕獲していこう。邪魔者が現れたらグスタフで攻撃し、コブンたちを援護だ。ノルマをクリアできるかな？






▲逃げ回る動物たちは意外と素早い！ よ～く狙って指揮弾を発射しよう。

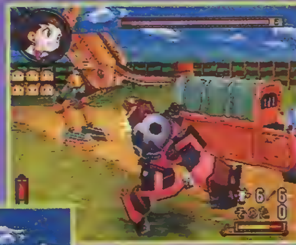
▶動物たちを乗せるトラックを守りながら戦うことになる。激戦になりそう。




## シタッパー見参!!




このステージにはロースー一家のシタッパーが現れ、かなり手の込んだ仕掛けを披露してくれるぞ。手早く倒しちゃうのもいいけど、やはりここはじっくり楽しみながらプレイするのがベストかな。




▲ダチョウのような巨大メカが出現。足の速さはハンパじゃない！ さてどうする!?




◀シタッパーを撃破！ このへんのセリフも超楽しいのだ。

### ●稲船氏コメント ライバルですねシタッパーは

牧場に行くとシタッパーが邪魔しに現れるんですよ。コブンとはそこでガーッ！ とやり合いますよ（笑）。やっぱりライバル的な関係になりますかねぇ。セリフとかも、けっこうイイ味出してますんで、かなり楽しめると思います。



## トロンとコブンの 目指せ!! 借金返済! 兄弟救出作戦 4コママンガ大募集!

Vol.5

トロンやコブンたちの生活風景やコブン訓練時の様子、戦闘時のエピソードなど、いろんな場面を想像して描いた4コママンガを大募集！

**応募のキマリ**

●サイズ／応募にはハガキを使用。マンガは天地14cm、左右6cmの中で描いてください。●作品／必ずカラーで、色はできるだけ濃く塗るように。●記入事項／郵便番号、住所、氏名(ペンネーム)、年齢、職業、電話番号、枠外にマンガのタイトル。

採用者には凝ったデザインの陶器製マグカップをもれなくお届けするぞ。



**採用者にはマグカップをプレゼント！**

### 下剋上



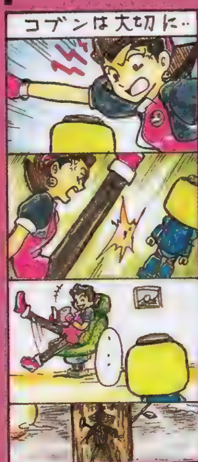

◀福岡県 チンチンリンさん：なかなかイイ作戦だね。でも失敗したらコワイぞぉ～。

### 迷探偵コブン




◀東京都 KAZ虎さん：楽しい作品をありがとう。それぞれの表情も超グッドだ。

### コブンは大切に…




▲埼玉県 チクゼンさん：けっこう恨んでるのね。プレイするときには注意しなくちゃ。

### ディープな食卓




▲愛媛県 きんきょさん：ゲームにもありそうな場面だね。そんなにマズいカレーって‥。

**あて先はこちら！**

〒101-8305 (株) メディアワークス
**DPS「トロンにコブン 4コマ マンガ」係**

## 元祖『ロックマン』がPSで発売決定!

**緊急情報**

1987年12月17日、FC版として発売され、いまなおシリーズを重ねている『ロックマン』。その記念すべき第1作から6作までがPS版として発売されることが決定だ！ 価格はそれぞれ¥2,800(税別)。8月5日から毎月1作ずつ発売される予定だ。乞うご期待。



**手に汗握るバトルが再び!!**

# DINO CRISIS

ディノ クライシス



# 作戦開始、迫る。戦慄のパニックホラーに急接近!!

スパイチームの精鋭3人と恐竜との壮絶な戦いを描いたパニックホラー『ディノ クライシス』もいよいよ発売直前となった。今回はゲームのオープニングムービーをはじめ、すべての謎のカギを握る人物・カーク博士の詳細、そして、どう猛な恐竜を相手に、プレイヤーのとるべき行動を徹底予測する！　要チェックだ!!

| パニックホラー | ディノ クライシス | 7/1 | ▶カプコン |
|---|---|---|---|
| | | | ▶¥5,800 |
| | | ▶MC(1ブロック) DS(AC非対応) | |



## オープニングムービー公開! 満月の夜……アイビス島への降下作戦!

アイビス島への降下の際には、兵員輸送ヘリを使用。島の上空は気流が乱れていて、降下作戦を行うにはかなり危険な状態だった。「降下したらすぐ集合ポイントへ向かえ！」作戦は決行された。



## 彼らの運命は……?

# THIS TERROR IS ALIVE!!



## 精鋭スパイチームが潜入する
# これがアイビス島だ!!

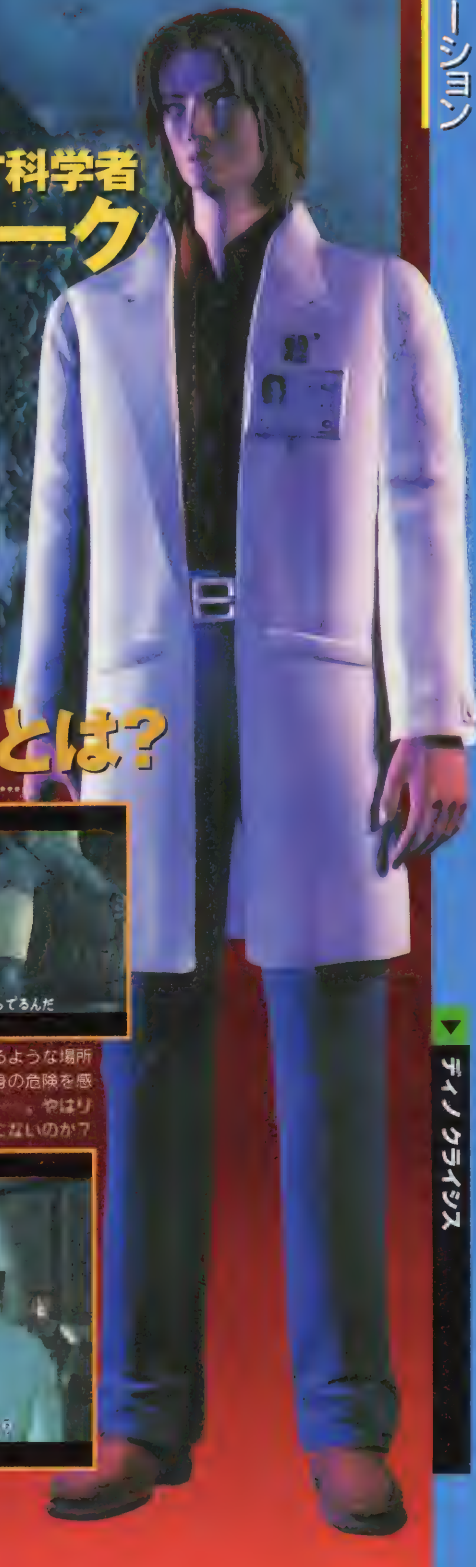
レジーナの所属するスパイチームは「実験中の事故で３年前に死んだはずのカーク博士が、ある孤島で実験を再開している」との情報を受け、そこへ潜入することになった。その孤島こそが、下のアイビス島だ。謎の研究施設を舞台に繰り広げられる戦いのあとには、やはりこの危険な島からの"脱出"が命運を分けることになるのかも？



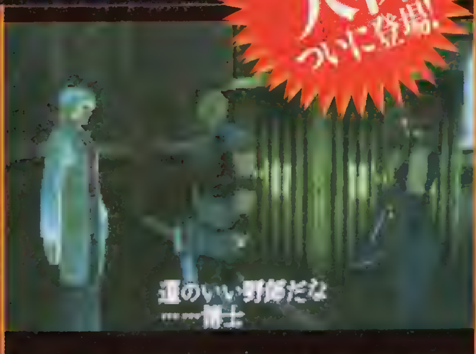
## パラグライダーで降下 そこには…!!



## 天才科学者 カーク



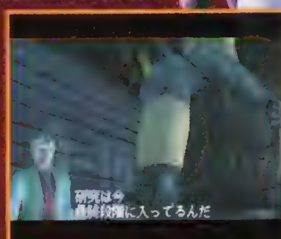
第4の人物 ついに登場!



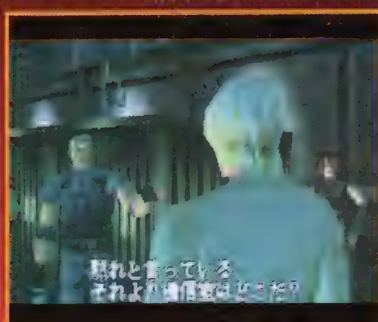

▲レジーナたちは、倉庫のような場所でカーク博士を発見！

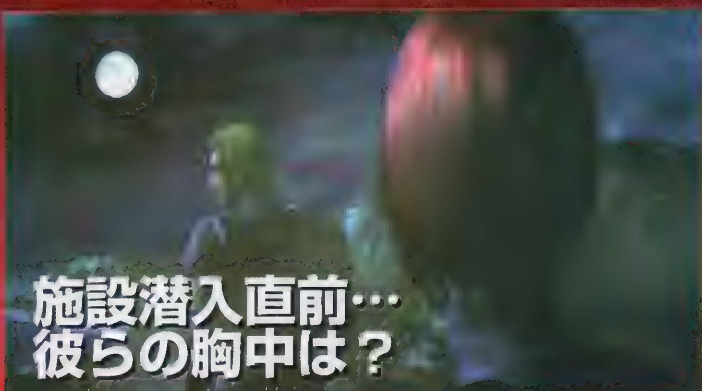
## 彼の秘密の研究とは？

若くしてエネルギー工学の権威と呼ばれ、３年前のある実験中に死亡したとされていたカーク博士。自分の研究以外は目に入らない、自己中心的な性格で、善悪の観念も欠如している。「研究が実を結べば、地球に新たな時代が到来する」と彼はいっているが、突如アイビス島に出現した恐竜と彼の研究には、何らかの関係があるはず。




▲▼恐竜が徘徊するような場所では、博士自身も身の危険を感じているはずだが……、やはり研究のことしか頭にないのか？

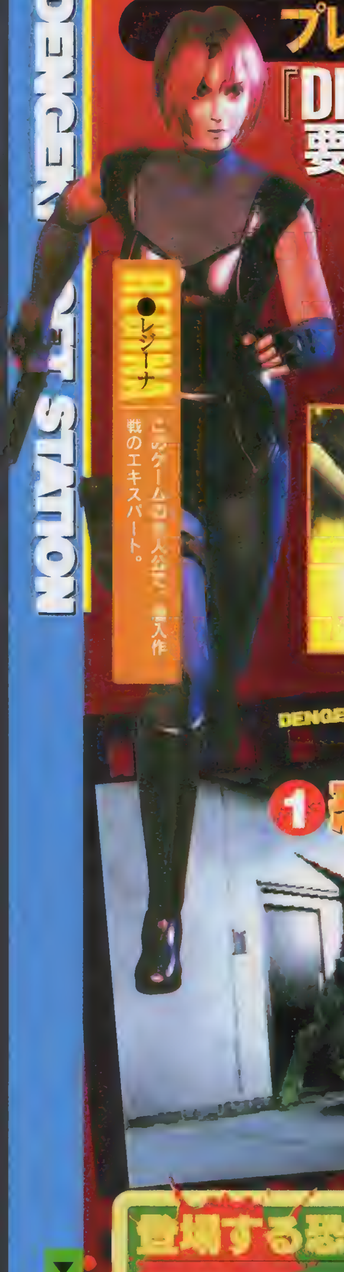




## 施設潜入直前…彼らの胸中は？

## プレイヤーのとるべき行動とは? そして生き残るためには…?

# 『DINO CRISIS』の要注意ポイントを 発売直前大予測!!

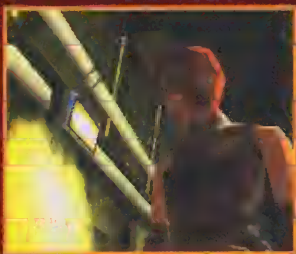


●レジーナ

REGINA

このゲームの主人公で、潜入作戦のエキスパート。

発売直前となった現在でも、ストーリー展開や、具体的なゲームシステムに多くの謎を残している『ディノ～』。ここでは、現時点で判明している情報をもとに、要注意ポイントを大予測する!



◀背景までもがポリゴンで描かれたからこそ可能になった、映画的演出も要注目のポイントだ。

## もちろん倒すこともできるが…

このゲームのポイントは、恐竜が出現した場合に戦うか、逃げるかだ。なんといっても敵は恐竜。倒すには多くの弾薬を必要とするだろう。通常弾の所持数を気にかけつつ、麻酔弾で恐竜を眠らせて危険を回避するという戦略が、やはり重要なカギを握りそうだ。だが、巨大な恐竜を倒したときの達成感もハンパなものではないはず。キミは倒しまくる派? 逃げる派?





▲相手に銃弾が命中した際に正確な数値が表示される。

◀研究施設内の仕掛けを利用するのも重要な戦法だ。





### ❶恐竜出現!

### ❷逃げるか?それとも戦うか?

## 登場する恐竜の種類は?

今回の情報で、登場する恐竜の新たな種類が発覚。下の写真を見てもらえばわかるように、翼竜と超小型の肉食恐竜の存在が明らかになった。翼竜には空へ連れ去られたり、小型の恐竜にはワラワラと群がられたりするのかも…。どちらも危険な敵であることは確かだ!

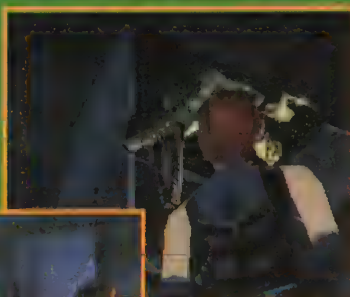




▲銃器を翼竜に向けるレジーナ。撃ち落とせるのか!?

▶小さいからといって油断してると危険だ。



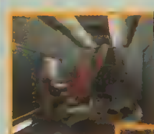


▲施設の内外だけでなく、天上からも出現するラプトル。一番やっかいかも?

◀登場する恐竜のなかでも最も巨大なT-レックス。倒す方法はあるのか!?

### 攻撃方法も多様

恐竜たちの攻撃方法もバラエティに富んでいるのだ。恐怖!!



**かみつき**

◀無数の鋭い牙で、素早くかみつく。



**飛びつき**

▶跳躍して飛びかかる!



**尻尾はたき**

◀ビュッと振り回してくる。背後も危険!

▶ディノクライシス



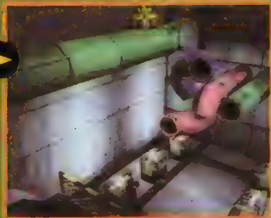
RICK ●リック

[illegible]天才。

## 研究施設内外にある仕掛けは？

今までの情報から推測すると、基本的にはどこかで鍵を入手して扉を開けたり、仕掛けの謎を解いたりして、ストーリーを展開させていくのだろう。場合によっては、仕掛けを利用した攻撃も要求されそうかも？



▲▶緑、赤、青の３つのボタンを操作してパイプをつなげる仕掛け。他の仕掛けにもこの３色が見られたが、何か関係があるのだろうか――？

### この装置はいったい？

施設内には謎の仕掛けが多数登場。ここではその一部を紹介。



◀移動する手段に使う、次元転移装置か!?



▶毒ガス室らしい。レジーナはここで何を？






GAIL ●ゲイル

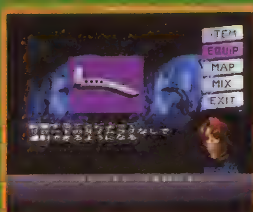
[illegible]

## アイテムを強化する意味は？

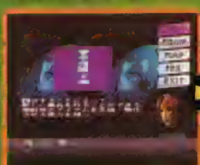
「改造」や「調合」もゲームの重要なポイント。とくに調合は素材のレベルや組み合わせによって、強力なアイテムを精製可能。組み合わせしだいで、まったく異質のものにもなる？



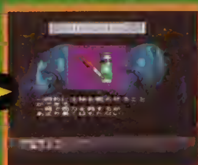
▶1発で恐竜を眠らせる、麻酔弾も作れるらしい。




▲使用する武器の威力をレベルアップさせていく「改造」。







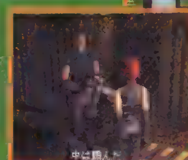
▲調合する素材のレベルに応じて、完成するアイテムの効果も変化するのだ。

「麻酔弾中＋＋」

## 「協力」がストーリーの分岐に大きく関わってくる!?

常に仲間のことを思いやるリックと、任務のためなら仲間でも見捨てるゲイル。プレイしだいでは彼らの意見が分かれ、任務遂行が困難になってしまう、なんてこともあるかもしれない…。






◀▲人情派のリックと冷酷なゲイル。キミならどちらにつく？

### ほかにも仲間が？

情報を伝えた人物が、潜入したままのはず。その人物とは？



◀島に降りたのは3人だけなのか？





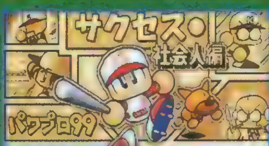
▼ディノ クライシス




| SPG | 実況パワフルプロ野球'99開幕版 | 7/22 | ▶コナミ |
|---|---|---|---|
| | | | ▶¥5,800 |
| | | | ▶MC（2～9ブロック）、AC（DS対応） |

# サクセス社会人編を120%徹底紹介

やってきましたよ、サンプルロムが！　さすがN64版を作ったダイヤモンドヘッド制作。楽しすぎ、奥が深い!!　ということで、今回はサクセスをまるごと紹介。



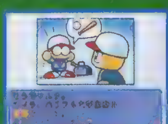

## 社会人編の気になるオープニングをチェック!!

### 1 パワプロくん ドラフトに指名されず

高校（大学）で野球部だったパワプロくん、プロ入りを夢見るが、無念！　どの球団からも指名されなかった。そして最後の希望をかけて、社会人野球に進むことに。

### 2 矢部くんとともに 社会人野球でリベンジを誓う

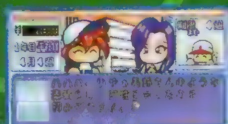
会社に行く途中、同じ野球部に入ることになる矢部くんと出会う。ともにプロ入りを目指して社会人野球でがんばることを決意する。



◀スーツに野球帽とスパイク（笑）。やる気満々タックス。

### 3 永遠のライバル猪狩 今度は恋のライバルに!?

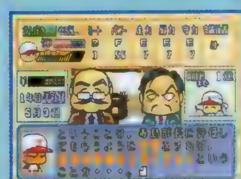
猪狩は父の会社、猪狩コンツェルンに就職。そして偶然にも、パワプロくんの先輩にひとめぼれ。ライバルなのは野球だけじゃない!?



### 教えてパワプロくん サクセスって何？



サクセスとは簡単に言えば、ひとりの野球選手を育てる育成SLG。練習や試合で選手を鍛えて、最終的にプロ入りさせるのが目標。N64版では『4』から『6』までプロ2軍→高校→大学と3作があり、今回は社会人。彼女とデートしたり、仕事をしたり、楽しいイベントがあったりと、野球以外の部分がかなり多い。だから野球に興味のない人でも、何度も楽しめるのだ。

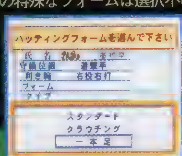


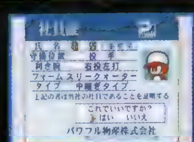
▲試合に出るためには、上司の評価なんて数値も関わってくる。

### 選手作成『'99開幕版』はココが違う！

名前や利き腕といった、育成する選手のデータ入力にもいくつか変更点がある。まず新しいのが、大学卒、高校卒の選択だ。詳細はまだ不明だが、仕事や給料、初期能力に関係があるようだ。そのほかには、投手、野手ともにフォームや成長タイプが選べたりと、N64版『6』をベースに、PS版ならではのパワーアップがはかられている。

▼一本足は選べるけど、ほかの特殊なフォームは選択不可。




◀前回の紹介と違うところを見つけよう？



●仕事、恋愛、人間関係……そして野球

社会人パワプロくんの

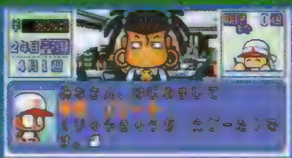
# いそがしい1年間

最近の子どもはいろいろいそがしい。でも、社会人はもっといそがしい。右の表がパワプロくんの年間スケジュールだ。ほとんど毎月のようにイベントがあるけど、これは定期イベントだけ。ほかにも残業があったり、つき合いで飲みにいったり、人事異動があったりと、とにかくタイヘン。社会人には夏休みもないし…。ここでは、とくに重要なイベントを紹介していくぞ。

| 4月 | 5月 | 6月 | 7月 | 8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 | 1月 | 2月 | 3月 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ●新入社員入社 | ●マネージャー選び | ●レギュラー発表<br>●都市対抗野球大会予選 | ●都市対抗野球大会本大会 | | ●レギュラー発表<br>●日本選手権予選 | ●日本選手権本大会 | ●社長面接<br>●ドラフト | ●クリスマス | ●正月 | ●キャンプ | |

## 4月 新入社員がやってくる

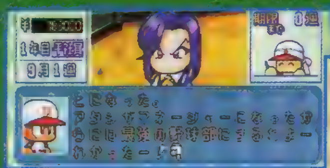
[illegible]不景気な時代だけど、中小企業であるパワフル物産にも、毎年4月には新入社員が入社してくる。もちろん野球部に入部する新入社員もいるぞ。女の子も入社してくるので、彼女のいないパワプロくんにはビッグチャンス。うーん、恋の予感♥

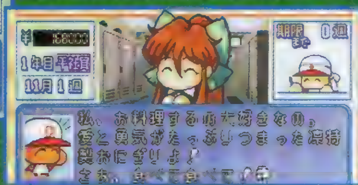


▶[illegible]

## 5月 野球部員大注目 マネージャーは誰にする?

キャプテンに頼まれて、マネージャー探しをすることになったパワプロくん。自分でマネージャーをやることもできるけど、練習ができなかったり、余計な体力を使ったりすることがあるので、ほかの人に頼むほうが得策だ。同僚の桃井凛や、先輩の鳳山美鈴にマネージャーをやってもらうことができるぞ。マネージャーによって違うイベントが起こるので、意外と育成に大きく関係するかも!?

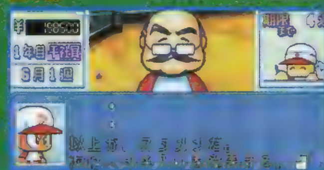




▲美鈴はスパルタ。試合に負けたら怒られそう。
▶野球部のアイドル、やさしい凛ちゃん。たまに手作りのおにぎりを持ってきてくれるのだ。

## 6月〜7月 9月〜12月 試合は一発勝負のトーナメント方式

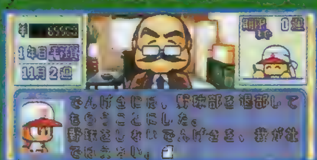
社会人野球の大会は1年に2回。トーナメント方式なので、初戦から手を抜けないぞ。予選を勝ち抜けば、次の月の本大会へと進むことができる。試合で活躍すれば評価が上がるし、能力もアップ。給料や女の子の評価も上がるかも!?



▲今回はスタメンに選ばれなくても、ベンチ入りのチャンスがあるのだ。

## 11月 これは恐いぞ 社長面接

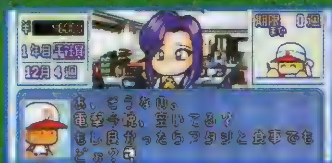
11月には社長室で、ドキドキの個別面接。寿命が縮まりますな。ここまでで仕事と野球をちゃんと両立させていないと、会社をクビにされてゲームオーバーになってしまうのだ。いやはや、大人の世界はキビしいッス。



▲退部=退社とは。顔の割に社長はキビしい。

## 12月 愛のクリスマス

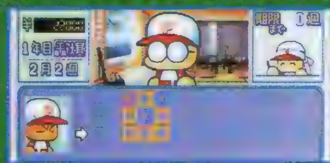
ひとり者にとって、クリスマスほどつらい時期はない。しかし彼女がいなくても、女の子の評価が上がっていればデートに誘われるぞ。ここは彼女をつくる大チャンスだ。



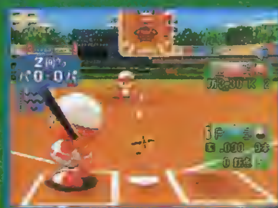
▲あこがれの先輩が、デートに誘ってくれるなんて感激! 食事の後は深夜の公園で……。

## 2月 地獄のキャンプ

キャンプ地が選べるどうかは今のところ不明だが、キャンプ中には千本ノックなどの特別イベントが起こる。また、矢部くんと○×ゲームの対戦をする遊び心満載なイベントもランダムで起こる。



▲矢部くんごときには絶対負けたくない。勝てば何か特殊能力がつくかもしれないしね。



◀ポリゴン化され、画面がさらに見やすく[illegible]

運命のドラフトは3年め11月…

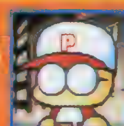
## ギュッと圧縮 '99開幕版 サクセス主要人物紹介 最速版

### パワプロくん



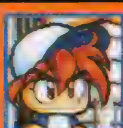
このゲームの主人公。プロ[illegible]と同様に、喜怒哀楽が激しい。

### 矢部明雄



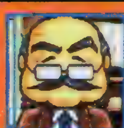
「〜でやんす」が口グセのパワプロくんの親友。アニメ好きだが、桃井凛にひとめぼれ。[illegible]

### 猪狩守



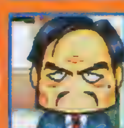
猪狩コンツェルンのエース[illegible]事ができるかどうかは不明。今回も主人公のライバル。

### 大和球吉



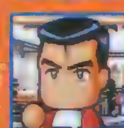
[illegible]の人の評価が低いと、アッサリとクビにされる。無表情。

### 毒島



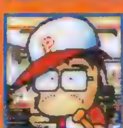
[illegible]を頼んでくるが、自分はあまり仕事ができないらしい。

### 嶋田栄作



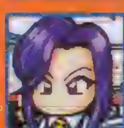
[illegible]もうまい、みんなのあこがれ[illegible]

### 有田



コーヒーと競馬が好き。仕事をしないでいつも窓際でコーヒーを飲んでいる。それでも一応、先輩。

### 鳳山美鈴



[illegible]格だが なかなかいい先輩。マネージャーにすると…。

### 桃井凛



[illegible]部の恋心にはまったく気づか[illegible]の天然ボケ。

### 琉球賀エビータ



2年めの4月に入社して[illegible]ついていけるか疑問。

### 影山スカウト



[illegible]プロ入りできるかどうかは、この人の評価にかかっている。私生活は謎。

### 犬



なんのヘンテツもないただの犬。野球はできない。今[illegible]は矢部くんが神社でこっそり飼う。名前はガンダー。

### バーのマスター



[illegible]

### 看護婦さん



病院に行くと治療してくれる看護婦さん。N64版には[illegible]



●人生いろいろ、サクセスもいろいろ
いろいろできる、パワプロ史上最多
# 10のコマンド

今回のサクセスには、相談コマンドがなくなったけど、代わりに「買い物」や「出かける」などの新コマンドが追加され、コマンドの数は史上最多の10個に。ここでは全コマンドの解説と、そのコマンドに関係のある秘密イベントを公開。ちょっとだけよーん♥

## 休む

人間、疲れたら休まないとダメ。うまく休ませることが、選手育成の第一歩。やる気やタフ度がいくら高くても、疲れているとケガをするしね。1回休むと全体の約1／3の体力が回復。ムリをしないで、常に半分以上の体力を維持しよう。

約$\frac{1}{3}$も回復するぞ

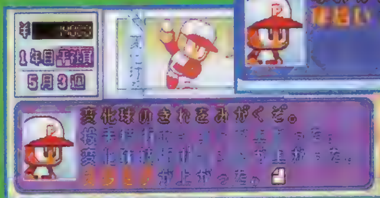


## 練習

●投手
●野手

[illegible]練習をして経験点をためなければ、選手は育たないぞ。練習前には必ず故障率をチェックして、ケガに注意しよう。また、練習メニューはほとんど変わっていないが、練習レベルの存在はまだ不明。





▲[illegible]
◀[illegible]ミナも上がるのでお[illegible]

## 出かける

イベントで…→行ける場所が増える



出かけるコマンドでは、会社[illegible]ことに、普段[illegible]てしまうのだ。はじめは8カ所にしか行けないが、イベントで増えることがあり、最高16カ所の場所に行くことがきる。また、[illegible]同じ場所でもいろんなイベントが起こるぞ。



## 通院

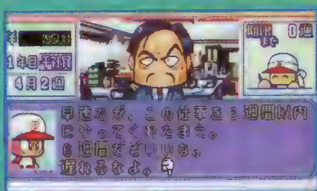
病気になったときにお世話になるのが病[illegible]かなり良心的で、どんな病気も￥500で治療して[illegible]かはランダム。やはり[illegible]



[illegible]く、看護婦さんが治療する。

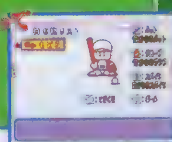
## 仕事

今回のサクセスは社会人編なので、野球も大切だけど同じくらいに仕事も大切。つまり練習と並んで、このコマンドはとても重要なのだ。仕事コマンドを選ぶと、ランダムで社長や係長の評価が上がったり、部長から新商品の開発を頼まれたりする。仕事のノルマを与えられたときや、新商品の開発をするときには、集中して仕事をやり、期限までに終わらせなければならない。もちろん仕事をがんばれば、給料や評価がアップするぞ。

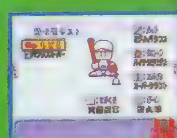


▲イジワルな部長に仕事を押しつけられてしまった。評価と給料アップのため仕事一筋だ。

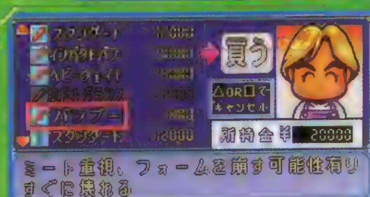
## 買い物



▶最初は貧弱。練習よりもお金をためたほうが[illegible]



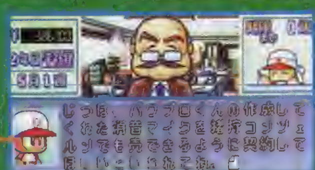
[illegible]少なくなったりと、効果はさまざま。装備しているアイテムが、育成に大きく影響しそうだ。ちなみに、アイテムはしばらく使っていると壊れてしまうぞ。



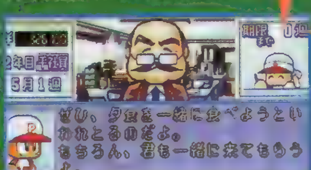
▶選手のタイプによって、買うアイテムを考えないとダメ。

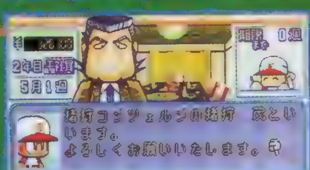
## 矢部くん秘密情報 社会のコワ〜イイベントがあるでやんす

新商品の開発に成功すると、ランダムで猪狩コンツェルンの社長、猪狩茂との会食イベントが起こるでやんす。開発した新商品の販売を契約するでやんすけど、まさかパワプロ[illegible]



◀やったでやんす。新商品の開発に成功[illegible]





◀大企業と契約してガ[illegible]ッポでやんす。

## 矢部くん秘密情報 売っているアイテムが増えるでやんす

[illegible]たまに店員さんが、新しいアイテムの入荷を教えてくれるでやんす。めずらしいアイテムや、強いアイテムがどんどん増えるでやんす。ガンダーロボみたいに強くなれる、スーパーアイテムもあるかもしれないでやんす。ワクワクして、今夜は眠れないでやんす。



◀とても親切でやさしい店員さん。サンキューベリーマッチでやんす。

## 能力アップ

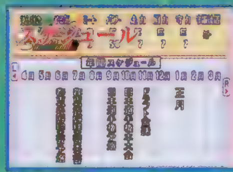
練習でためた経験点を使い、各能力を上げるコマンド。成長タイプをマニュアルにしたときだけに表示される。ここで特殊能力もある程度は取得できる。また、今回は投手の球速や変化球も、経験点をためて自分で上げるシステムになった。経験点のプラスマイナスを計算して、下がる経験点がないように効率よく練習することが、育成の基本であり最重要ポイントだ。



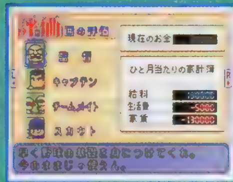
▲経験点で計画的に、球速や変化球をつけられるようになったのはウレシイね。

## データ

パワプロくんのいろんなデータを見られるコマンド。写真の3つ以外にも、持ち物リストを見ることができるぞ。お店で買ったパン・ヤクローブは、この画面で装備を確認できる。また、使用するアイテムを選んだりもできるようだ。



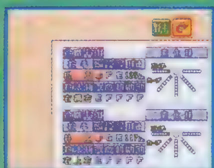




▲[illegible]

## チームメイト

チームメイトの[illegible]を見ることができる。[illegible]した場合は、ここでチームメイトに[illegible]を出せるのだ。



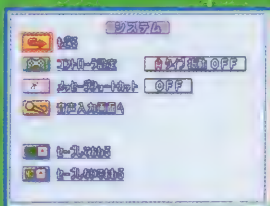


▲[illegible]くれればな。

◀[illegible]

## システム

おなじみのAタイプか、簡単操作のBタイプにするか…… コントローラタイプの設定はココ。振動ONにすれば、試合の臨場感もバツグンだぞ。また、メッセージショートカットのON、OFFもできる親切設計。ちなみに、セーブをしないで電源を切ると、データが消えます。マジで。ズルして強い選手をつくっちゃダメ！



◀シンプルで高性能なシステム。お世話になります。



矢部くん 秘密情報

### 音声入力もいい感じでやんす

システムでは音声入力もできるでやんす。入力というより、用意された名前を選ぶだけでやんす。でも、現役選手以外の名前もたくさんあるからOKでやんす。



▲ちょっとなつかしい外人選手の名前もあるでやんす。

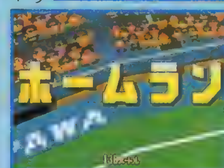
OB選手も大充実

### ホームラン競争もお楽しみいっぱい

サクセスではないけど、ホームラン競争でもおもしろいことがわかったのでお伝えしよう。ホームラン競争は、10球中のホームラン数や飛距離を競う『98開幕版』から登場したモード。通常、現役選手やサクセスで作った選手を使うのだが、下の写真のように、なつかしのOB選手も使うことができるのだ。はじめは使える選手が少ないけど、？？の部分がかなりある。ホームラン10本のパーフェクトやスゴイ飛距離を出せば、王や長嶋などの超ビッグな隠れOB選手も出てきそうだ。



▶なつかしい名前がズラリ。お父さんも大喜び！




▲パーフェクトは超大変。アナログより、✚キーのほうがラクかも。

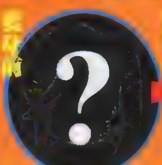
いろいろなオマケ選手が登場!!

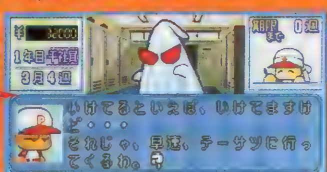
# 電撃パワスポ



矢部くんも読んでいる

## 超ビックリ ゲドーくんの正体はあの人だった！



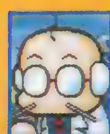



▲この人がゲドーくんとは…やはり酒が悪いのか。 ▲いつもよりちょっと白いけど、この姿は間違いなくゲドーくん。親が見たら泣くよ、アンタ

『パワプロ』の歴史はゲドーくんの歴史。過去のシリーズを通して、驚くべき人が、その正体だったゲドーくん。パワスポ編集部は今回、『'99』のゲドーくんの衝撃的な正体をつかんだ。その正体の公表はまだ差し控えさせていただくが、今回の記事を熟読すれば、読者のみなさまにもわかると思う。今回、ゲドーくんの被害にあった矢部くんは、「ひどいでやんす。オイラのユニフォームがズタズタになったのは妖怪かまいたちさんのせいだと思っていたのに……、なんだか裏切られたような気持ちでやんす」と、よくわからない怒りを爆発させていた。

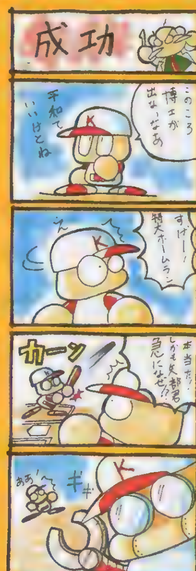
## 4コマつき開発者 愛のコラム

### その1ダイジョーブ博士はどこへ行く?



[illegible]

（[illegible]）




## 特報!! コナミ公認サクセスチーム対戦企画「電撃パワプロ選手権」開催決定!!

サクセスで作ったチームで全国の[illegible]ールの発表を期待して待とう。

待て!! 続報

# 新キャラクターの対戦中の画面をついに入手!!





▲▶ついに公開された新キャラの対戦画面。この必殺技は？ その性能は？ 続報が入りしだい、順次お知らせしていくぞ。




| 対戦ACT | ジョジョの奇妙な冒険 | 夏予定 | ▶カプコン |
| --- | --- | --- | --- |
| | | | ▶価格未定 |
| | | | ▶MC（ブロック数未定）2P対戦可 |

## これが新キャラ3人衆だ!!

### ホル・ホース



◀原作では銃のスタンドを操る彼だが、格闘のほうもなかなか得意な様子。

### アヌビス神に取り憑かれた ポルナレフ



◀グラフィックも危機迫る暴走バージョン。通常ポルナレフとの違いって？

### ヴァニラ・アイス



◀なんとプレイヤーキャラとしても使用可能に!! 通常技も繰り出せるようだぞ。



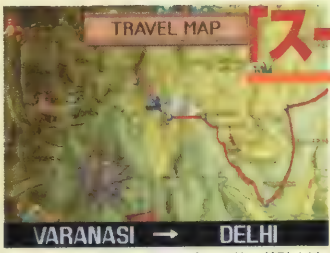
今回も最新情報が満載だぜ！ オラオラッ

アーケード版を超えるクオリティとの前評判も高い、PS版『ジョジョ』。今回も、注目の新キャラクターの続報と、ウワサの「スーパーストーリーモード」の詳細を、カプコンから届いたばかりのPS版最新画面とともに大紹介していくぞ！ くらえ、オラオラッ!!

# ジョジョの奇妙な冒険

### 気になるそのほかのキャラクターたちは？

原作の持ち味を生かしつつ、見事にカプコン流にアレンジされた上記の3人。使用可能キャラは、前号で名前だけ紹介したマライヤと合わせて総勢14人となった。あの『ZERO3』の前例を考えると、登場キャラはまだまだいそうな気もするのだが……？



▲キミが承太郎となって、彼らの旅の軌跡を辿っていく。目指すは、宿敵・ディオ！

# 「スーパーストーリーモード」にまたまた"秘密"を発見！



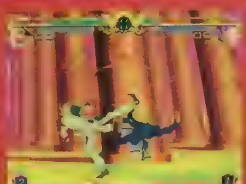
**ディオもかく語る……**

PS版『ジョジョ』の最大のウリとなるのが、この「スーパーストーリーモード（以下、SSM）」だ。アーケード版でも、原作中のエピソードを絡めた中間デモがファンには感涙モノだったが、この「SSM」では、操作キャラや対戦の組み合わせも原作に準じたものになるようで、より忠実に第3部のストーリーがつづられることになりそうなのだ。また、対戦ACTで再現できない戦いなどは、ミニゲームという形式を取るなど、とことん原作のノリにこだわったものにもなっている。そして今回、新たに公開されたのが、「ジョジョアビリティ」と名付けられた謎のキーワード。はたして、これがゲームにどう関係してくるのか？　入手した情報をもとに、下で検証していくぞ。


▲アーケード以上の興奮が待っている「SSM」。これで燃えずして、何がファンか!?

## 今回のキーワードは「ジョジョアビリティ」だッ！

### ……で「ジョジョアビリティ」ってナニ？





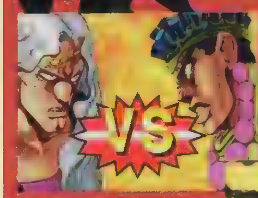
ひと言でいうと、「ジョジョアビリティ」とは、「SSM」で得られる"経験値のようなもの"らしい。また、スーパーコンボを決める、素早く敵を倒す、などの華麗なプレイをすると、より多くのアビリティが取得できるのだ。カッコイイ戦い方にこだわる辺りが、なんとも「ジョジョ」っぽいといえる。



▲これはステータス画面!? 「ZERO3」の「ワールドツアーモード」に似ているかも。

### 「ジョジョアビリティ」が増えるとどうなるの？

「ジョジョアビリティ」が増えることによる特典については、残念ながら明確な情報は入っていない。ただ、「ZERO3」の「ワールドツアーモード」という前例から考えても、さらにゲームを楽しくしてくれるものであることは間違いはなさそうだぞ。期待しよう。

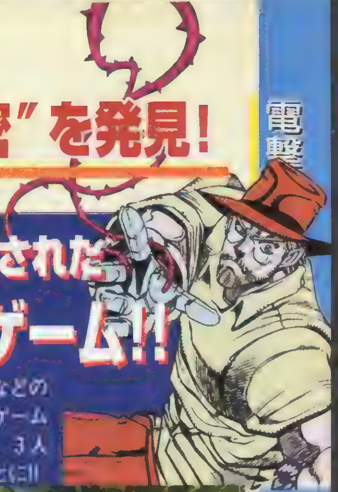


▲新キャラを使用可能にする条件だったりとか？



▶操作キャラに関係なく、たまったジョジョアビリティは引き継がれるらしい。


▲「アビリティ」というからには、[illegible]

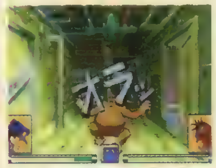


## そして新たに追加された3つのミニゲーム!!

ダービーとのカードゲームなどのほかにも、新たに3つのミニゲームの存在を確認！　これでまた、3人のスタンド使いが登場することに!!

### もぐら叩き

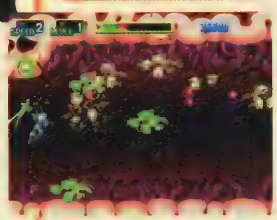

▶▼画面内を動き回るオランウータンにカーソルを合わせて、オラッとパンチをヒットさせよう！　敵も負けじと鉄パイプを投げてくるので、素早い動きでかわしていくのだ。




原作では、承太郎たちの乗った小さな船をスタンドで巨大化させたストレングスのスタンド使い、名もなきオランウータン。奴を捕まえるのが、この「もぐら叩き」ゲームだ。

**Vs ストレングス** イタズラな猿を叩きのめせ！

### 横スクロールSTG



ステイーリーのダンが操る極小のスタンド「ラバーズ」との戦い。いきなりゲームの雰囲気が変わってしまうが、本格派の「横スクロールSTG」なのだ。


▲▶背景から察するに、原作と同じジョセフの脳の中が戦いの舞台らしい。操作キャラは、やはり花京院のハイエロファント。

**Vs ラバーズ** もっとも小さきスタンドとの戦い

### ?????

名もなきスタンド使いの操る、灼熱の光線を放つスタンド「サン」。砂漠に隠れた男を見つけ出す、間違い探し風のゲームである。




▲▶右下の鏡に映った風景を手がかりに、画面内に存在する同じ場所を素早く見つけ出すのだ。集中力と観察力が重要なこのゲーム。対戦ACTの腕だけでは、「SSM」はクリアできない？

**Vs サン** 気分はまるで間違い探し？

キャラもコースも一新!
これが『みんゴル2』だ!!

# みんなのGOLF 2

約200万枚という大ヒットを記録した『みんゴル』。その待望の続編『みんゴル2』の新情報をお届けだ。今回は、新たに判明したキャラやシステムを中心に紹介していこう。操作感は前作とほとんど同じだから、今のうちに『みんゴル』を復習しておくといいかもね!

| SPG みんなのGOLF2 | 7/22 | ▶SCEI |
|---|---|---|
| | | ▶¥5,800 |
| | ▶MC(2ブロック)、PS(ブロック数未定)、MT　4人対戦可 | |

## 個性豊かなキャラが登場するぞ!

球筋や最大飛距離がキャラによって異なるのは前作と同じ。コントロールしやすいストレート系のキャラを使ってゲームシステムに慣れたら、高い能力を持つフェード＆ドロー系のキャラに挑戦してみよう!




ボールがまっすぐ飛んでいくため、弾道を予測しやすい点が魅力。ミスショットをしても基本的に左右にブレるだけなので、フォローも楽。




左方向に打ち出したボールがググッと右に曲がり、そのまま目標地点目掛けて飛んでいくぞ。




フェードの逆で、左に曲がっていく球筋。クセはあるが、使いこなすことができればかなり強力。

## 『みんゴル2』の気になるシステムをチェック!

本誌Vol 109で行なった、『みんゴル2』ディレクター・玉置さんへのインタビュー。その場では明らかにされなかったシステムについて、いくつもの新事実が判明したので紹介していこう。キャラやコース以外、変わったところはあまりなさそうに思えたけれど、実際にはさまざまなパワーアップを果たしていたのだ。ファンならずとも要チェックだぞ!

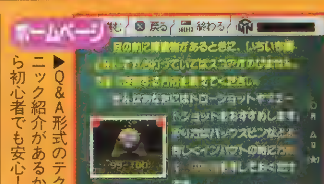


### チェックその1 どんなモードがあるの?

好きなコースで練習する「トレーニング」、自由にコースを回る「ストローク」、トーナメントに参加する「ツアー」、対戦用の「マッチ」や「VS」など、豊富なモードが用意されているぞ。自分のプレイぶりをチェックできる「データ」等も充実している。




▶たくさんのモードが用意されているぞ。




▶Q&A形式のテクニック紹介があるから初心者でも安心!




VTR

◀スーパーショットを再生するモード。上書き禁止を指定できるようになった。

# 難関コースがキミを待っている!

用意されているコースは全8種類。すべてが新しいコースなので、前作をやり込んだプレイヤーでも新鮮な気持ちで挑戦できるぞ。「みんなのカントリークラブ」を除く各コースは、それぞれに難易度設定がされており、ここで紹介している5つは初級から中級レベルのコース。これより難しいコースが2つもあるなんて、攻略のしがいがあるよね。

## 前作のパターゴルフに代わりこんな楽しいコースが入ったぞ

### みんなのカントリークラブ

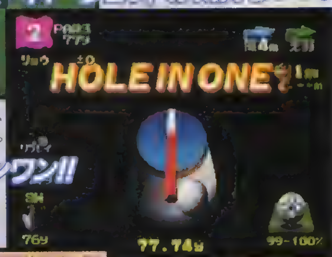
9つのショートホールから構成されているミニコース。すべてのホールでホールインワンが狙えるので、ついつい力が入ってしまうのだ。ニアピンアベレージ（1打目の、カップまでの平均距離）も表示されるから、最終スコアではなく、この数字で競ってみるのもおもしろいぞ。

スーパーショットが気持ちいい!



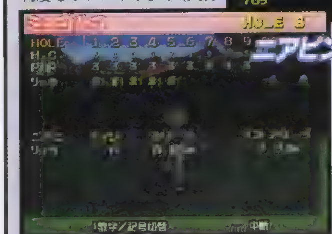
▲残り距離によってウルトラ、ミラクルといった表示が出る。

ホールインワン!!




▶やっぱり目指すのはこれ。何度もリプレイしよう（笑）。

ニアピンアベレージにも挑戦!



◀スコアだけでなく、ニアピンアベレージやベストアベレージも表示される。なるべく少ない数字にまとめて、友だちに自慢しちゃおう。

### しおさいカントリークラブ




フェアウェイや花道（フェアウェイからグリーンへ続くエリア）が広く設定されているので、初級者でも安心して楽しめる。日本ならではの四季の美しさにも注目。



### おおわし岳カントリークラブ




コースのそこかしこに大きな起伏がある丘陵コース。ボールの落としどころを間違えると、ナイスショットしてもピンチを迎えることに……。冬の雪景色が美しい。



### しらかば高原カントリークラブ




白樺がたくさん植えられている林間コース。グリーンが丘の上にあるホールも多いので、正確さが求められる。グリーンの芝目が強く設定されている点にも注意。




### エメラルドリゾート



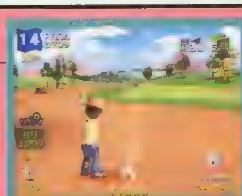

南洋の小島に作られたリゾートコース。どこまでも広がる青空や遠くから聞こえる波の音、立ち並ぶヤシの木が南国ムードを高めてくれる。ヤシガニもいるぞ。



### スコーピオンバレー




砂漠地帯の中に作られた、バンカーとサボテンが目立つコース。点在する深いスポットバンカーに入れてしまうと、パーを取ることすら難しくなる。上級者向けだ。



## チェックその2 ショット方法は『みんゴル』と同じ?

基本システムは変わっていない。飛距離をアップさせることのできるパワーモード、グリーン周りからの最大飛距離を一定にするアプローチモード（種類が増えた）も、もちろん使えるぞ。パッティングモードも10メートル、20メートル、30メートルの3種類に増えたのだ。



▲特定回数だけ使用できるパワーモードも健在。



◀アプローチモードは60ヤード＆30ヤードの2タイプ。

## チェックその3 グリーン上の表現は変わった?

グリーンは、ワイヤーフレーム表示の3Dタイプから、傾斜のない2Dタイプに変更された。表示されるのは芝目の向きと強さだけ。シンプルになったぶん、わかりやすさはアップしたが、簡単になったわけではないのだ。



▶ワイヤーフレームでなくなった分、見た目はすっきりした。



▶画面右上の「芝弱」と矢印の向きに注目!



▲「芝弱」より曲がり方が大きくなる「芝強」もある。

# 鋼の巨人たちの激突!

ヴォーダンに次ぐ鶏野警備隊の新戦力! 2体の仲間ロボット+αを紹介!!



## 原子力ロボ ライオネル




▼半透明の壁を作り出し、敵の攻撃を防ぐ

▲腕から放射した熱線が敵の装甲を溶かす!!

[illegible]ってうまれたロボット。[illegible]や[illegible]レーザーカノン、[illegible]アームなど、ほかのロボットにはない[illegible]が数多く[illegible]されている。

飛行!

# リモートコントロールダンディ

[illegible]まであと1カ月と迫った『リモートコントロールダンディ』。[illegible]!!



| 3D・ACT | リモートコントロールダンディ | 7/22 | ▶ヒューマン |
| --- | --- | --- | --- |
| | | | ▶¥5,800(予) |
| | | ▶MC(1ブロック),DS(AC非対応) PS(ブロック数未定) | |

## 蒸気ロボ ガレス

[illegible]

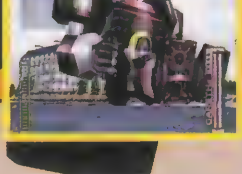






[illegible]

変形!



## ストーリーが進むと出撃ロボットが選択できる!

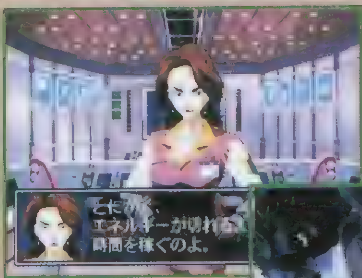
[illegible]



# 2つのシナリオで登場する新たなロボットを公開!

## 第20話 TWENTY 「ロシアからの贈り物」






アトミックフレイム



メルトダウン





原子力ロボ

### サハリン2

REMOTE CONTROL DANDY

## 第36話 THIRTY-SIX 「転校生がやってきた」







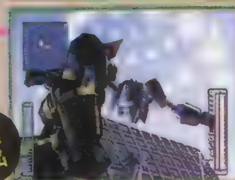
ソーラーロボ

### ランス

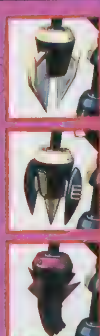
パラダイスサン



ランスストーム



## CHECK!! 仲間ロボットたちをパワーアップ!





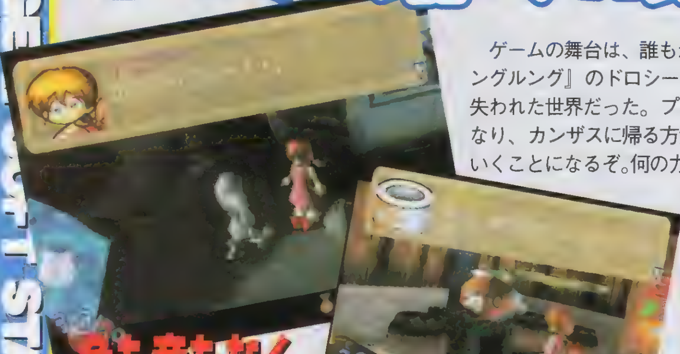
右腕が3タイプに変形

## ポケステ情報 POKESUTE ヴォーダンで怪ロボットを倒せ!





# アイテム作りが楽しいホンワカAVG



## 色も音もなく時も止まった「オズの国」を解放しよう!!

ゲームの舞台は、誰もが知っているオズの国。しかし『ルングルング』のドロシーがやってきたのは、色や音、時間が失われた世界だった。プレイヤーは主人公の少女ドロシーとなり、カンザスに帰る方法を探すためにオズの国を解放していくことになるぞ。何の力もないドロシーの力強い味方は、魔法の壺「ゴッチャ」。ゴッチャに素材を渡すことにより、ドロシーは魔法のアイテムを作り出すことができるのだ。作ったアイテムは、呪いの解放や住人とのコミュニケーション、また次のアイテムを作るときの手助けに、いろいろと役立ってくれるぞ。どんどんアイテムを作って、世界の謎を解き明かそう！



▲ゴッチャに教わった通り、必要な素材を拾い集めてアイテム合成に挑戦！

▲できあがった「魔法の青ペンキ」をクリスタルに塗ってみよう。すると……。

▲その場所に色が戻り、住人の時間も動き出したぞ。これで謎が一つ解けたのだ。

## STORY

ある日のこと、悪い魔法使いによってオズの国の色や音、そして時間が奪われてしまいました。竜巻に飛ばされてやってきたカンザスの少女ドロシーは、不思議な壺「ゴッチャ」の協力を得て、呪いを解放する旅に出るのです。果たしてドロシーは再びカンザスに帰れるのでしょうか？



心を持たないブリキの木こり

**おなじみトリオも登場!!**



臆病なライオン



脳みそのないカカシ

## ドロシー

このゲームの主人公。カンザスに住むごく普通の女の子だが、突然の竜巻に小屋ごと吹き飛ばされ、愛犬「トト」と一緒にオズの国にやってきた。困っている人を見ると放っておけない、優しい心の持ち主だ。



# ルングルング
## ～ドロシーの大冒険～

**「オズの魔法使い」をモチーフにしたファンタジックAVG『ルングルング』。アイテムを作り出す楽しさと謎解きのおもしろさを、いっぺんに味わうことができるハマリ度抜群のゲーム性が魅力だ。絵本のようなイラストも、ほのぼのとしたムードを演出してくれるぞ。**

| AVG ルングルング ～ドロシーの大冒険～ | 秋予定 | ▶TYOエンタテインメント |
|---|---|---|
| | | ▶価格未定 |
| | ▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）、PS（対応予定） | |



# 1 素材を拾い集めよう

家の外には、合成の素材となるアイテムがたくさん落ちている。どこに何が落ちているのかは目に見えないが、△ボタンを押すことで自分の周りを調べることができるのだ。ドロシーの反応を見て、◎ボタンで拾おう。落ちているアイテムは一度休むと復活するので、何度でも拾うことができるぞ。



▲「このへんかな？」と思ったら、すかさず△ボタンで調べてみよう。



◀ドロシーの周りに何かが落ちているみたいだぞ。さっそく◎ボタンでアイテムゲット！

## マークで判別


ドロシーが調べた範囲の中に、何か落ちているアイテムがあるとき「！」マークが表示されるのだ。

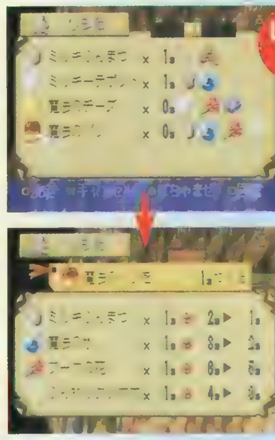

調べた範囲の中にはないが、そのすぐそばに落ちているアイテムがある場合は「？」マーク。


調べた範囲の中やそのすぐそばに、落ちているモノが何もないときには「……」になるぞ。




# 2 「ゴッチャ」でアイテム合成

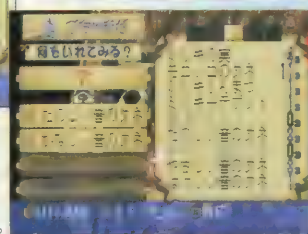
素材が集まったら、ゴッチャに話しかけてアイテム合成を行おう。もちろん作ったアイテム同士を、さらに合成することもできるぞ。作成方法はレシピ、おためし、ごちゃまぜの3種類。いろいろな組み合わせを試したり、新しいレシピを発見するのも楽しみの1つだ。手にしたアイテムはすべて図鑑に書き込まれるので、図鑑のページが増えていくのを見るのもおもしろいぞ。



◀レシピ通りに合成する基本の作成方法。作りたいアイテムを選んで作成数を決めるだけでOK。



▲必要な材料が完全にわからないレシピをもとに行う作成方法。わからない部分に混ぜるアイテムを自分で選ぶのだ。



▶混ぜる素材を自分で選ぶ作成方法。手持ちのアイテムを自由に組み合わせて、まったく新しいアイテムを作ってみよう。

## マホウのどうぐで、かいけつ、かいけつ！



# 3 住人とコミュニケーション

住人を助けたあとは、会話中に表示されるキーパネルを選択することでコミュニケーションをとることができる。住人と仲良くなるとキーパネルが増えていき、アイテムの名前や新しいレシピを教えてもらえるのだ。


◀キーパネルは4種類。最初は「しんせつ」だけだが、親密度を上げると増えていくぞ。

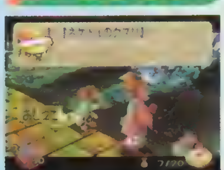
### しんせつ


何かしてほしいことがないか尋ねる。その人の要望をかなえてあげると、親密度が上昇するのだ。

### みせる


「？」マークが付いていて名前のわからないアイテムを識別してもらう。人によっては知らない場合もあるぞ。

### おしえて

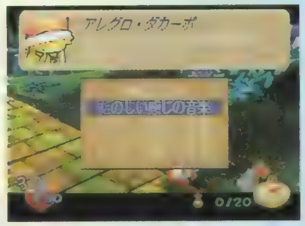

その人が知っている魔法のアイテムを教えてもらう。新しいレシピや材料の情報も聞けるのだ。

### こうかん


アイテム同士を交換することができる。これによって、便利なアイテムを手に入れることができるぞ。

# 4 音楽の花を植えよう

音が失われた場所にはBGMがない。そんな場所に「音楽の花のタネ」を植えると、花が咲いてBGMを奏で始めるぞ。BGMはタネの組み合わせによってさまざまに変化する。タネは6種類あって、1つの場所に植えられるタネは8つ。いろんな組み合わせで、自分流にオズの世界をアレンジしてみよう。



◀1種類のタネをたくさん植えるも、いろんな種類を植えるもよし。組み合わせは自由だ。

## 花のタネは6種類

- たのしい音
- かなしい音
- やさしい音
- はげしい音
- おかしい音
- あじつけ音



対戦ACT

# サイキックフォース2

超能力者たちのド派手な空中戦が楽しめる『サイキックフォース』シリーズ最新作! 今回は特に注目の「PSY-EXPANDモード」をバッチリ紹介!

8月(予)
▶タイトー
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)、PS(ブロック数未定)、DS(AC非対応)

## パティを、エミリオを、玄真を!キミだけのサイキッカーに育てよう!



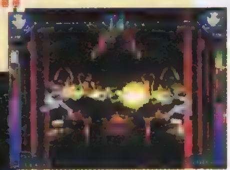
360°移動可能な独自のサイキックバトルと、魅力的な世界観で多くのファンを持つ『PF』シリーズ。「サイキッカー」と呼ばれる超能力者たちを操り、結界と呼ばれるフィールドの中で戦う対戦ACTだ。その最新作『サイキックフォース2』がPSに登場! 現在アーケードで好評稼動中の『2012』をベースに、数多くの新要素を追加し、これまでのシリーズ中最高のスケールで展開するぞ。今回はその中でも、もっとも気になる「PSY-EXPANDモード」にスポットを当てて紹介!! シリーズのファンはもちろん、これまでプレイしたことのなかった人も要チェックだ!!

### CHECK it! PS版『PF2』でしか味わえない! こんな新要素が満載だ!!

PS版には『2012』のキャラに加え、初代『PF』に登場したソニア、ブラド、玄真が復活! 使用できるキャラはなんと16名にもなるぞ!! また、通常の対戦以外に、11種類ものモードが用意されているうえに、ポケステを使って友だちと名刺交換ゲームを楽しむこともできる! 新オープニングアニメも必見だ!

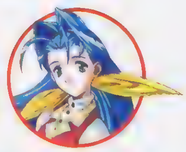
▼圧巻のキャラ選択画面。ファン感涙モノの夢の競演だ。



▲3P、4Pカラーの追加で、キャラ選びがさらに楽しい!

## パティちゃん♡がこっそり教えちゃう「PSY-EXPANDモード」講座



### 「PSY-EXPAND」ってなぁに?

こんにちは! 今回は私、パティがキミだけに「PSY-EXPANDモード」がどんなものか教えてあげるネ! このモードは一言で言うと、私たちサイキッカーをあなたの好みに育てることができちゃうモードなの。しかもサイキッカーの能力を上げる以外に、ほかのサイキッカーの超能力技を奪って使えるようにもできるのよ。それじゃ、順を追って詳しく説明するね。



◀鍛えれば、ほかのキャラの超能力が使用可能になるわ。

### STEP 1 まずは戦って『S.U.P.』をためてネ

サイキッカーを育てるにはまず、スキルアップポイント(S.U.P.)を貯めなきゃダメ。このS.U.P はいろいろな条件で敵に勝ち、手に入れた経験値によってキャラがレベルアップすると手に入るの。勝利条件は表以外にも、「PSYゲージが回復しない状態で敵を倒さないといけない」なんてのもあるわよ。



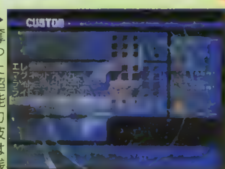
◀「通常攻撃のみで敵を倒す」という条件もあるわ。

#### 勝利条件例

1. **超能力技のみで勝利** 超能力技のみで敵を倒すことが条件。通常技はノーダメージになる。
2. **投げ技のみで勝利** 投げ技だけで敵を倒すのが条件。もちろん必殺技にあるコマンド投げも有効。
3. **タイムアタック** 限られた時間内で敵を倒すことが条件。いかに効率よくダメージを与えるかがポイント。
4. **サバイバル** 一定の人数を連続で勝ち抜くのが条件。途中で負けると経験値はもらえない。

### STEP 2 S.U.P.を振り分けてキャラを強化!!

S.U.P.が手に入ったら、あとはそれを上手に振り分けて、キャラをキミの好きなように成長させてね。成長させることができる能力はクイックダッシュやガードのような基本能力とキャラが持つ超能力技。それぞれの最大値はレベルアップすることで増えていき、最大5段階まで成長させることが可能よ。




▶奪った超能力技は残念だけど強化できないわ。




◀長所を伸ばす? それとも短所を補う?

#### 敗者から技を奪え!!

対戦相手を倒したときに、相手の超能力技を手に入れることができる場合があるの。これを「PSY-EXPAND」といって、手に入れた技は2つまで覚えさせることができるわ。それにポケステを使えば友だちと手に入れた技のデータ交換もできるのよ。

### STEP 3 さぁ、友だちと対戦よ!

育てたサイキッカーはほかのモードでも使えるわ。友だち同士でデータを持ち寄って対戦すれば戦いが盛り上がること間違いなし!





RPG

# 黒い瞳のノア ~Cielgris Fantasm~

7/1
▶ガスト
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)
DS(AC非対応)

「エリーのアトリエ」に続くガスト最新作は、自由度の高さが魅力のファンタジックなRPGだ。平凡な少女ノアが、魔獣を仲間にしつつ魔神打倒を目指す!

## 大好きな幼なじみを救う旅へ……

復活した魔神によって、石に変えられてしまった幼なじみのディスティーンを助けるため、魔神を倒す方法を探す冒険に出る主人公ノア。女神ニルから授かった魔法の力を生かして、依頼をこなしたり魔獣を仲間にしたりしながら、打倒魔神を目指そう。ハッピーエンドへの道は1つじゃないマルチエンディング方式だ。




▲ノアをかばって石にされてしまったディスティーン。何としても愛する人を助けるのだ!




▼旅の途中で出会うキャラクターたちが、ノアの冒険をサポートしてくれるぞ。



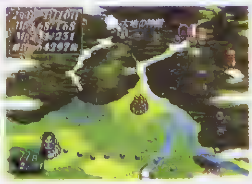
Noir
ディスティーンとの将来を夢見ていた14歳の少女。1度決めたことはやり通す芯の強さを持つ。

ToTo
マスコット的存在の飛びリス。魔獣に襲われていたところを、ノアに助けてもらう。

## 7つの封印魔法を手に入れるのだ!!




▶封印魔法のありかを調べることが魔神打倒への第一歩。



▲マップの移動で時間が経過。魔神打倒の期限は3年以内だ!

魔神を倒すには大きな力が必要。そこでノアは、伝説の「黒髪の聖女」が封印した7つの魔法を探し出すことになるのだ。封印魔法は各地の神殿や塔に眠っている。オートマップ機能を使ってダンジョンを探索しよう。

### 依頼 仕事をこなしてお金を稼ごう

このゲームでは、ただ戦闘で勝ってもお金は手に入らない。お金はさまざまな依頼をこなし、その報酬を得ることで手にすることになる。期限つきの仕事やミニゲームなど、種類は豊富だ。




皿洗いや手紙の配達などの簡単なものから、旅人の護衛や魔獣退治といった依頼まで、いろいろな仕事を紹介してくれる。




ミニゲームになっている依頼もあるぞ。これは落ちてくる洗濯物をキャッチする仕事なのだ。

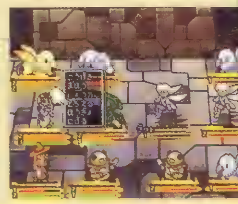



ダンジョンで見つけた珍しい物を買い取ってくれたり、買い物を頼まれたりする。高い報酬が魅力。

### 戦闘 魔獣をゲットして仲間に!!

ノアは、戦闘で出会った魔獣を仲間にできる能力を持っている。戦闘中、魔獣のHPを半分以下にすると「ゲット」マークが点滅。捕獲に成功すれば、パーティに入れて一緒に戦える。仲間にできる魔獣は80種類以上。好きな魔獣を自由に編成して、最強のパーティを作ろう!

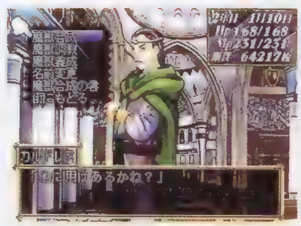


◀▲手ごわい魔獣も、仲間になれば心強い味方。育てていけば強力な魔法も覚えるぞ。

### アカデミーで魔獣をもっと強化できる!!

アカデミーを利用すれば、魔獣をより強力にパワーアップできるのだ。アイテムとの合成、好きな魔法を覚えさせる調教、一定期間預けて成長させる養成などが手軽に行えるぞ。



◀ちょっと費用は高いけど、利用する価値はあるぞ。

AVG

# Lの季節 A piece of memories

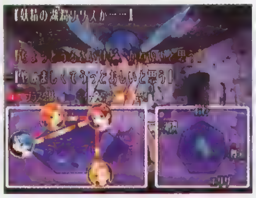
口出しシステムなど、今までにないシステムを採用しているAVG『Lの季節』
主人公2人が持つ、謎のペンダントを軸に物語は展開していくぞ

8|5(予)
▶トンキンハウス
▶¥6,500
▶MC(1ブロック)



## 現実と幻想、2つの世界の物語

ついに発売日も決定し、完成目前の本作。今回は、新たに入手したビジュアルシーンと、デートシーンを紹介しよう。ちなみに、これらのビジュアルシーンやデートシーンが見れるかどうかは、すべてキミのプレイ次第。お目当ての女の子とのイベントはお見逃しなく！


▲画面下の人物相関図や感情度グラフが、お目当ての女の子の気持ちを知る目安になるぞ。

新着ビジュアル一挙公開!!

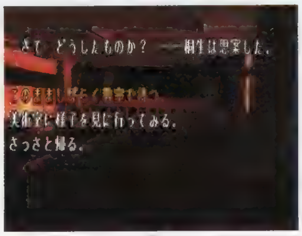

▲氷狩（ひかり）の着替えシーン。男勝りな彼女だけに、この後の主人公の運命は・アーメン。


▶おとなしそうな七衣（なない）の趣味は読書。ただし、読む本はマンガ中心なのだ。


▲パフェを食べる優希。ちょっと落ち込み気味？

## チョットだけ♪ デートシーンを紹介！

ここでは流水音（るみね）と優希、それぞれのデートシーンを紹介する。なお、ゲームの進め方次第では、デートの内容とその相手が変化するのだ。



◀ゲーム中の選択肢の選び方で、デートする相手も変わってくる。選択は慎重に！



### Q.このコは誰でしょう？

何と、あのリリスが人間に変身することが判明。いったいどんな状況で変身するんだろう？



変⬇身



A.人間スタイルのリリス！

### ●鈴科流水音の場合●

## 学園祭の買い出し

主人公は流水音に誘われ、放課後に2人で学園祭の準備のため買い出しに出かけることに。買い物中もケンカの絶えない2人だったが、コーヒーをおごってくれたりと、流水音の方はまんざらでもなさそう？




▲なかなか現れない流水音を探して音楽室へ。そのピアノの腕前は？

▶主人公を誘ったのは、荷物を持たせるためとキッパリ。でも・…。


◀ときおり本心をのぞかせる流水音。これって、やっぱり主人公のことを言っている？

### ●霧波優希の場合●

## 悩みを聞いてあげよう

ある日優希のペットを捕まえた主人公は、それをきっかけにして彼女と一緒に学校から帰る約束をとりつける。最初は無口だったけど、やがて自分の兄のことや死神という仕事に対する悩みを主人公に打ち明ける優希。どうやら彼女は、死神としての自分に自信が持てないでいるようだ。


▲優希のペット・ツチノコ「ポチ」を、2人で捕まえることに。


▲優秀な死神である兄と自分を比べて落ち込む優希。


▶優希は主人公と流水音の関係が気になるようで、遠慮がちにたずねてくる。

### ◆初回特典情報◆

初回限定版に入っているアンケートハガキを送ると、抽選でトレーディングカード（8種類）が1,000名に当たるぞ！ また、この初回限定版に限り、通常版とは違うジャケットが4種類用意される。

SLG

# パネキット

8月(予)
▶SCEI
▶¥5,800
▶MC(4ブロック)、DS(AC非対応)

正方形のパネルを組み立てて創ったモデルが空を飛んだり、水中を泳いだり、走り回ったりする、ありそうでなかった新しいゲームが登場するよ!!

## 自分で創ったモデルが走っちゃう!! 飛んじゃう!!



模型工作の様々なおもしろさが楽しめちゃうのがこの『パネキット』。コアというパーツに、パネルなどのパーツをくっつけてモデルを作成。あとは各パーツの細かい動きを設定して、コントローラのボタンに割り振れば、キミのモデルを自由自在に動かせるのだ！



◀雪の上を滑ってゆく「そり」だって創れちゃうぞ。

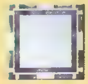


▼自転車の車輪はパネルとモーターでできているのだ。

### こんなパーツがあるぞ!



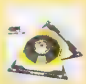
コア．どんなモデルにも必ず1つだけついているパーツ。これをベースにいろんなモデルを創っていくのだ。



パネル．主にモデルの形を造るのに使う。電池の役割も担っているぞ。色(全32色)や柄を自由につけられる。



Xジョイント：上下に曲がるパーツ。ロボットを造ったときの足の関節を動かすためになどに使ったりする。



Yジョイント　左右に曲がる使用頻度の高いパーツ。車につければ、左右の方向転換が簡単にできちゃうのだ。



Zジョイント：ねじれるジョイントパーツ。踊り子のモデルを創るときに、腰のひねりをつけたい場合などに使用。



モーター．両方向に回転が可能。プロペラの羽根を回転させて、空気抵抗を起こす（空中に浮上できる）のに使ったりする。



タイヤ．地上を走りたいときにくっつけるパーツ。前進、後退が可能。たくさんくっつければ、走りが安定するぞ。



ジェット˙空中を飛ぶモデルや水中を進むモデルを創ったときに、推進力となってくれるパーツ。もちろん地上でも役立つよ。



シューター：ショットを発射することのできるパーツ。風船を撃ち落とす競技などで使用する。反動に注意しよう。

## 基礎編 モデルを創ってパーツを集めよう!!

### 1 コアにパーツをくっつけてモデルを創る

最初は、シンプルな車のモデルとちょっとしたパーツが与えられる。このままでももちろんＯＫだが、自分で工夫してオリジナルモデルを創るのも楽しいぞ。準備ができたら、舞台となる島へ出発だ！




◀まずはこの車で島の様子を見るというのもアリ。




▶パネルは電池の役割もする。載せると、スピードが大幅にアップ。

### 2 島で競技をしたりパーツを探そう!

落ちているパーツやモデルの設計図を拾ったり、競技に勝って賞品のモデルをもらったりしよう！　競技は、スピード競争から、風船の撃ち落としまでいろいろあるが、勝利のカギは適切なモデルを創ることだぞ。



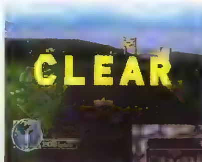
◀島に落ちている箱にモデルでぶつかると、ふたが開いて中身が手に入る。



▶ボールを運んだり、はしいたりする競技。普通の車では勝利するのは難しいぞ。

### 3 新パーツやモデルを入手!　次の島へ!

競技で勝利するともらえる新モデルは、次の競技や島で役立つモデル創りのヒントになるぞ。各パーツの性能（タイヤをつければ地上を走るなど）を理解し、特性をいかしたモデルで進んでいこう！



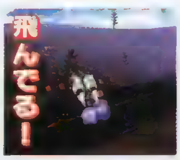

◀新しい島へ行くごとに、競技のバリエーションが増えて、モデル設計の工夫が必要に。



▶新しく入手したモデルは、とりあえず動かして、設計の参考にしよう。

## 応用編 びっくり!!　工夫次第でこんなものまで創れちゃう!!

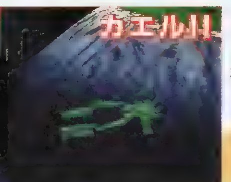
広い広いジオラマ世界の中で、いろいろなモデルを見たり、創ったりしているうちに「何でも創れちゃう！」ことに気がつくはず。競技で勝てるモデル創りも、もちろん楽しい。でも、試行錯誤を繰り返しながら自分しか思いつかないようなモデルを創るのは、個性がでるので相当面白いぞ。できあがったモデルは友だちとの交換や、競技での対戦にも使える。がんばって自慢のモデルを創ろう！




◀空を飛べるロボットだって工夫すれば創れるのだ。



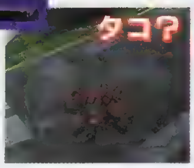
▶水の上を進むスイスイ進む船のモデル。




◀本物のカエルみたいな動きをみせるモデル。アイデアを活かすには、パーツの特性の研究も大切なのだ！

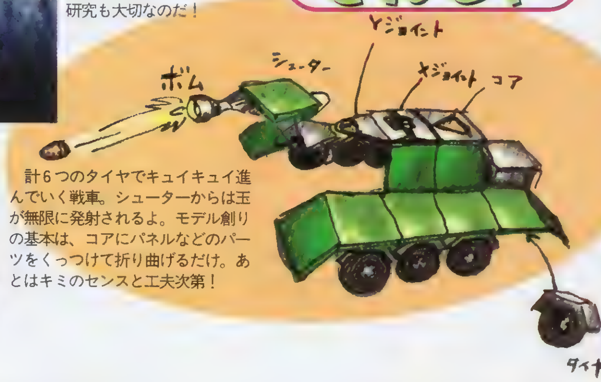



◀人間の動作だってリアルに再現できちゃうよ。




▶クルクル回転しながらシューターから玉を発射する。

### せんしゃ




計6つのタイヤでキュイキュイ進んでいく戦車。シューターからは玉が無限に発射されるよ。モデル創りの基本は、コアにパネルなどのパーツをくっつけて折り曲げるだけ。あとはキミのセンスと工夫次第！

対戦ACT

# ポップン・タンクス!

とにかくユカイ、とにかく熱いバトルがフィールドいっぱいに展開!
今回は、そんなプチ・タンクの操縦システムについて解説していこう!!

7/29
▶エニックス
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)、2P対戦可
DS(AC非対応)



## お手軽なタンクバトルで熱くなれ!!

このゲームの舞台は、プチ・タンクと呼ばれる1人乗り小型戦車が発達した架空の世界。競技会でライバルに勝ってパーツを集めて最強タンクを目指すタンクワールドモードや、それぞれの愛車(愛タンク?)を駆る8人のキャラクターを主人公に、会話とバトルで物語が進むストーリーモードがプレイできる。どのモードもプチ・タンクによるにぎやかなバトルが展開するぞ。手軽なのに本物の迫力を持ったバトルの秘密は、思い通りに戦車を動かせる操作性と、痛快なアクションにあるのだ!



◀自分の戦車を自由にカスタマイズ! パーツ選びはもちろん、カラーリングも思いのままだ。

## 注目!! POPなバトルの3大ポイント!!

### 1 操作はラジコン感覚!

[illegible]






### 2 カンタン自動照準!

[illegible]




砲撃のチャンス!

### 3 機動力もバツグン!

[illegible]

ダッシュでかわせ!







スピンターン!

## 楽しいタンクワールドにいざ出撃!!



## 4種類の攻撃を使い分けよう!

コントローラの各ボタンに、ユニークな攻撃方法がそれぞれ1つずつ設定されているのだ。

**□ 主砲** 一定時間で補充される砲弾を消費して撃つメイン武器。強力な砲塔では、たくさん弾を消費するので、乱射はできないぞ。

**△ 機銃** ダメージは極小だけど、当たると一瞬相手の動きを止められる連射武器。主砲を当てるためのけん制や必殺技への対応に使える。

**○ 格闘戦** 相手を踏み潰したり、体当たりで吹き飛ばしたり。接近戦専用の強力な攻撃だけど、はずすと少しの間動けないので注意

**× 必殺技** 使用回数の制限がある、奇想天外な強力攻撃。発動するとエネルギーをためてから発射するので、使うタイミングが重要だ。

操縦感覚はライトでも、攻撃の迫力はホンモノ。さらにそれぞれの攻撃には一長一短があるので、どう使うか、どこで使うかといった戦略を考えるのも楽しいぞ。タンクの種類やカスタマイズによって、攻撃の威力と演出はさまざま。自分だけのバトルスタイルを編み出せるのだ。




小さいけれど超パワフル!!

TBL

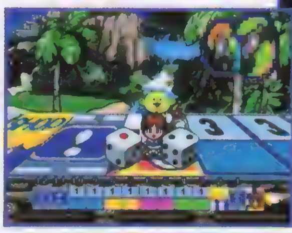
# グリントグリッター

自分で育成したロボットを操作して、宝探しをする新しいタイプのボードゲームが登場。ロボットをチューンナップして、自分だけのオリジナルロボットを作ることもできる。

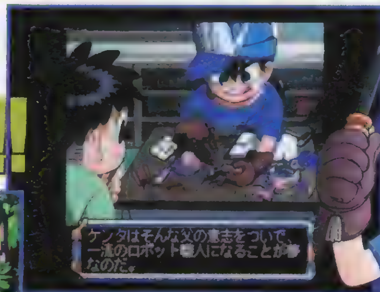
| 7/29 |
|---|
| ▶コナミ |
| ▶¥5,800 |
| ▶MC(2ブロック) MT、4P対戦可 |

## ロボットを作ってお宝探し!! 新感覚のボードゲーム登場!!

自分のパートナーとなるロボット（ロボ）を使って、宝探しをしながらお金をかせぐボードゲーム。プレイヤーはロボを操り、お宝を探して、目標金額を目指す。ロボはチューンナップして自分専用のオリジナルロボとして育てられるぞ。また、育てたロボは、メモリーカードでデータを持ち寄って、友だちと対戦させることもできるのだ。



▶キャラやロボの位置がひと目でわかるメイン画面。




▲ストーリーモードでは、さまざまなキャラが登場。



**ロボット好き少年 ケンタ**

小学5年生にして、ロボット修理屋を営む少年。ロボット業界を牛耳る「鉄鋼寺財閥」の御曹司で、ライバルの鉄鋼寺秀麻呂の鼻を明かすために、「財宝発掘トーナメント」に参加する。

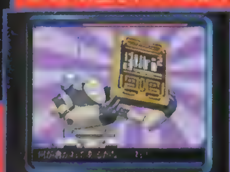
## お宝探しボードゲームのシステムを紹介

### 舞台のアイランドに入れるのはロボだけ!!

お宝の隠されたアイランドには、プレイヤー自身は入ることができない。そこで、ロボを代わりにアイランドへ向かわせるのだ。[illegible]に隠されたお宝を探し当ててくるかどうかは、ロボの能力とプレイヤーの指示にかかっているぞ。



▲アイランドはコースマップに囲まれている。



▼移動中のロボに指示を出して、お宝をゲットしよう。

### 見つけたお宝を展示してお金をかせげ!!

ロボが見つけてきたお宝は、コースマップ上にある自分のギャラリーマスに展示することができる。お宝を展示すれば、そこに止まったライバルから、見学料をとることができるぞ。







▲▶ギャラリーにお宝をたくさん展示すれば、見学料もどんどんアップすることができるぞ。

### さまざまなイベントがロボを待つ!!

ロボはアイランドの中で、さまざまなイベントに出会う。イベントは、キャラがイベントマスに止まったときや、ロボが移動しているときに起きるぞ。



**ライバルとの対決**

◀ロボ同士がマップ上で出会うと、戦闘が始まることもある。



**いきなりスターに!!**

▶いきなりスターになったロボ。しかし[illegible]



**ロボがダウン!!**

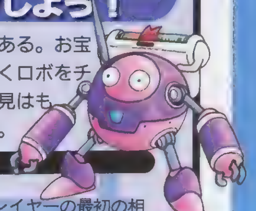
◀エネルギーがなくなると、ロボは身動きがとれなくなってしまう。

**選べるモードは4種類**

| | |
|---|---|
| ストーリーモード | 「財宝発掘トーナメント」に出場してライバルと戦うモード。全4ステージで構成されている。 |
| 対戦 | 最大4人までの対戦プレイができるモード。友だちのロボットを持ち寄って、対戦することもできる。 |
| ロボカスタム | 対戦モードで使用するロボの調整を行うモード。ここでバッチリ調整して対戦に挑もう。 |
| オプション | サウンドやデータのロードを行うモード。また、ゲーム中に1度見たイベントシーンを見ることもできる。 |

### 自分だけのロボをチューンナップしよう!

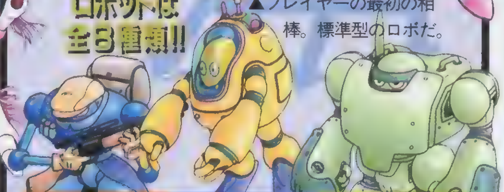
ロボにはそれぞれ長所短所がある。お宝のある地形をよく見て、効率よくロボをチューンナップしよう。ロボの外見はもちろん得意能力もアップするぞ。



**ノーマルロボ**

▲プレイヤーの最初の相棒。標準型のロボだ。

**ロボットは全8種類!!**



**ハンターロボ**
▲移動力があり、戦闘力もそこそこにあるロボ。

**ダイバーロボ**
▲水中なら、どのロボにも負けない潜水型ロボ。

**ファイターロボ**
▲すさまじい戦闘力を持った戦闘型ロボ。

### パーツ装備でさらにパワーアップ!!

コースマップ上のショップでは、ロボをパワーアップさせるパーツを売っている。ガンガン買って最強ロボを作ろう。



▶パーツはなんと、1,000種類以上あるぞ。

ETC

# Dance Dance Revolution 2nd ReMIX

ダンスダンスレボリューション セカンド リミックス

華麗なステップでボタンを踏んで、楽しくダンス！ ダンス!! ダンス!!!
あのコナミが贈る超人気ダンスシミュレーションの続編が早くも登場なのだ!!

8/26（予）
▶コナミ
▶¥5,800
▶MC(1～15ブロック)、DS(AC非対応)、ダンスダンスレボリューション専用コントローラ対応

## 超人気 ダンスシミュレーションの最新作早くも登場!!

### How to PLAY 『DDR』ってどんなゲーム？

基本的なルールは、画面下から流れてくる矢印のステップパターンが、上の矢印ポイントに来たときに、対応したボタンを"踏む"というもの。ダンスシミュレーションということで、手を使うのではなく"足"で踊るようにボタンを踏む、というのがこのゲームの特徴だ。

#### 音楽にあわせて華麗にステップダンス！

"足でボタンを踏む"というのがこのゲームのルールだけど、本当に大切なのは上半身に動きをつけること。音楽にあわせてボタンを踏みつつ、さらに左右の腕を前後に振るだけで、ダンサー気分が味わえるぞ。



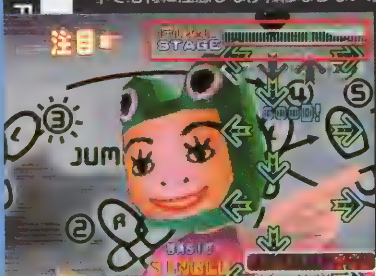
◀専用コントローラ（発売中￥5,800）を使って足でボタンを踏むのだ



▶ゲームのプレイ評価には関係ないけど、踊るようにボタンを踏んだほうが絶対に楽しいぞ!!

#### ダンスゲージがなくなったらアウト！

画面上部にあるダンスゲージに注目。このゲージはプレイ中の評価を示すもので、ボタンを踏むタイミングがうまくいくと増えていき、逆にミスをすると減っていく。また、ゲージが0になると曲の途中でもゲームオーバーになってしまうので、プレイ中でも特に注意しなければならないのだ。




◀ちなみに、2Pの場合はどちらかのゲージが残っていればOK。

今、アーケードで好評稼働中の『DDR 2nd MIX LINK VERSION（以下LINK）』をベースにした『DDR』の最新作がPSに登場。その名も『DDR 2nd Remix（以下 2nd）』。今回は、このゲームの魅力を再チェックするとともに、追加された新要素をたっぷり紹介するぞ。



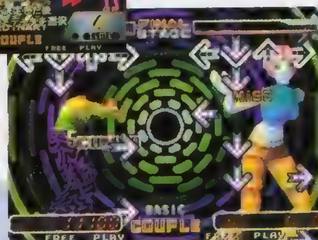

▲「2nd」では、ダンスキャラクターのコスチュームも変更され、さらにカワイクなっているぞ。




### POINT 1 新モードが多数追加!!

前作では隠しモードだった「アナザー」、「マニアック」などの難易度選択や、オリジナルステップ作成可能の「EDITモード」が最初から遊べる。また、2Pプレイのときにそれぞれの難易度を変更できるようになったぞ。

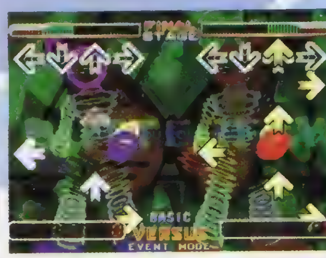



▼▶アーケード版の「LINK」でおなじみの、「全曲プレイモード」や「カップルモード」も搭載された。さまざまな新要素が盛り込まれた「2nd」で、ガンガン踊りまくれ!!

### POINT 2 ディスクチェンジで『DDR』の曲をプレイ！

『ビートマニア』のアペンドディスクと同様にディスクを入れ替えることで、前作の『DDR』の曲をプレイできる。「プレイするだけなら別にチェンジする必要ないじゃん」と思ったキミ、アマイぞ！ これを使えば、なんと『2nd』の新モードを使ったルールで『DDR』の曲が楽しめちゃうのだ。




▶「ディスクチェンジ」を選択し、PS本体のフタを開けて前作「DDR」をセット。新モードを使った新鮮な感覚でプレイすることができる。

### POINT 3 収録曲はなんと30曲以上!!

この『2nd』は、アーケード版『LINK』がベースとなっていて、30曲以上の収録が予定されている。『LINK』に収録されている曲からPS版『DDR』収録曲を除いたものにPSオリジナルの曲が追加され、収録曲数はアーケード版を遥かに超える"超ビッグ"なボリュームとなっているのだ。



▶こちらが踏んだステップパターンを相手に送る「ステップバトル」。これももちろん収録!!







▲▶写真はオリジナル曲のひとつ。ほかにどんなオリジナル曲が収録されるのか、楽しみだね。






▼ボタン1つで必殺技を出せる「発必殺技ボタン」も健在。今作では✚キーと組み合わせることで、より多くの必殺技を出すことができるようになったのだ。



▲「1」、「2」で支持の高かった、リングアウトのある限定空間ステージが復活。逆に、思う存分格闘に集中できる、無限平面といわれるリングアウトのないステージもある。

対戦ACT

## 闘神伝 昴

『闘神伝』シリーズ最新作がついに登場。10年ぶりに開かれる武闘大会『闘神大武会』に9人の武闘家が集結!

| | |
|---|---|
| 夏予定 | ▶タカラ |
| | ▶¥5,800(予) |
| ▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)、2P対戦可 | |

# 闇の武闘大会での壮絶な闘い

個性あふれるキャラクターや派手な必殺技のエフェクトなど魅力満載の対戦ACT『闘神伝』シリーズの第4作目が登場。今作では新たに3人1組で闘うチームバトルも採用されている。また、モードも充実していて、対戦相手全員に勝利するまでのタイムを競う「タイムアタックモード」や魅力的なキャラクターたちがドラマチックなストーリーを繰り広げる「ストーリーモ ド」、1対1でも3対3でもプレイできる「対戦モード」、ある条件を満たすと出現する「グッズモード(コスチュームの色変更などが可能)」などがあるぞ。



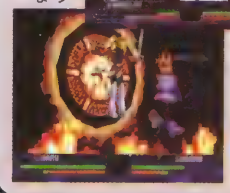
◀白虎の太刀を持つ男スバル・シンジョウ。前作で登場したエイジの技を継承している。

### オーバードライブゲージもさらに進化!

このゲージはダメージを受けると上昇。これがたまると、一撃必殺の究極宝技、ガードをキャンセルできるカウンターアタック、肉を切らせて骨を断つ鬼神降臨などの技が使える。



▶オーバードライブゲージは3レベルまでストックできる。



◀ストックしたゲージのレベルに対応した技が発動できるように。

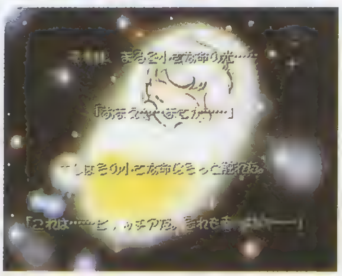
育成SLG

## ピノッチアのみる夢

赤ん坊から大人へとすくすく成長していく生きた人形ピノッチアを立派に育てよう

| | |
|---|---|
| 夏予定 | ▶タカラ |
| | ▶¥2,800 |
| ▶MC(1ブロック) | |

# 愛の奇跡をキミは見られるかな?



▲イブの夜、幻ともいわれる「成長するピノッチア(赤ん坊)」に出会い、ともに暮らすことに。

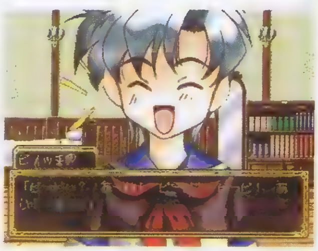
生きている人形「ピノッチア」とともに1年間暮らし、立派に育てあげる育成SLG『ピノッチアのみる夢』。ピノッチアの姿や性格は、プレイヤーの育て方によって決定される。5歳になると性別が決定し、14歳のときには6種類に分岐するのだ。子育てでは、ほめたり叱ったりするだけでなく、お稽古事を習わせたり、絵本を与えたりといった情操教育もしなくてはいけない。ラストシーンのクリスマスイブに「愛の奇跡」を見るためにも、愛情を持ってピノッチアを育てていこう。



◀ピノッチアが習うことになるお稽古事の科目は全部で7つ。自分の懐具合と相談して何を習うか決める。



▶人形師協会からもらえるお金では、子育てには足りないため、アルバイトなどに精を出すことになる。



▲大きくなったピノッチアは、わがままを言ったり、逃げ出して迷子になったりと、次々にハプニングをまき起こすぞ。

ACT

## ミラノのアルバイトこれくしょん

誰もがあこがれる一人暮しを体験しよう! 舞台は牛が飛んだりする不思議な街だよ

| | |
|---|---|
| 7/1 | ▶ビクターソフト |
| | ▶¥5,800 |
| ▶MC(2ブロック)、DS(AC非対応) | |

# アイドルや看護婦さんになれるACT

夏休みの間だけ、不思議な街でアルバイトをしながら一人暮らしを楽しむACTが登場するぞ。主人公のミラノちゃんは、ミニゲーム方式のアルバイトでお金を稼いでいく。そしてそのお金を使ってカタログショピングをし、届いた品物でお部屋をコーディネイトするのだ。素敵な夏休みを過ごして家族にほめられるようにがんばろう!



◀アルバイトのミニゲームをクリアしないとお給料はもらえないよ。

SLG

## デジタルグライダー　エアマン

風を感じながら大空を飛びたい! という夢をかなえてくれるSLGが登場するぞ

| | |
|---|---|
| 9月(予) | ▶アスク |
| | ▶¥5,800 |
| ▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)、AJ対応 | |

# 自分のグライダーで大空へはばたこう!

青空を滑空するグライダーでの飛行を再現するフライトSLGがこの『デジタルグライダー　エアマン』。プレイヤーは、最初に与えられるグライダーの尾翼の角度などを調整し、ステージに挑戦。グライダーにはエンジンがなく、機体を風に乗せて飛行するため、調整の微妙なズレがフライトに影響する。ステージには現実では味わえない危険なものもあるぞ。



◀ステージをクリアするごとに新しい機体がもらえるのだ。

ETC

# ギターフリークス

**7/29**(予)
▶コナミ
▶¥5,800
▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)ギターフリークス専用コントローラ対応

DJ、ダンスと続く『ビーマニ』シリーズ第4弾は、ギターシミュレーション。音楽にあわせてボタンを叩くだけで、誰でもプロ級のギタリスト気分が味わえるのだ!!



## How To Play 遊び方

「ギターシミュレーション」ということで、このゲームのルールは『ビートマニア』シリーズの中でもちょっと変わっている。ここでは、そんなルールを詳しく紹介するぞ。

### 1 押さえて弾け!

画面下から流れてくるRPに対応したボタンを押さえて、上のラインと重なったときにピッキングボタンを押して演奏する。




▼ボタンを押すだけで、イカしたギターサウンドが!!

▲ラインにくるまでボタンは押し続ける。

### 2 立てて弾け!

それぞれの曲のポイントとなる場所では、RPと同じように画面下からギターのマークが流れてくる。ここでは、専用コントローラを立ててボタンを押すのだ。ちなみに、普通コントローラではワイリングボタンを押すぞ。






▲クールな演奏でワイリングボーナスをゲットだ!!

### 3 エキサイトゲージを維持せよ!!

画面上部に表示されているエキサイトゲージは、演奏がうまくいくと増え、ミスをすると減っていく。ゲージが0になると曲の途中でもゲームオーバーになってしまうぞ。



◀2Pプレイのときは、どちらかのゲージが残っていればOK。

## 『bm(ビーマニ)』シリーズ第4弾 今度はGUITARだ!

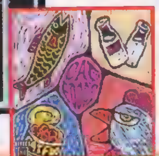





画面下から流れてくるリズムパターン(以下 RP)が、上のポイントラインに来たときにボタンを押す」という基本は『ビートマニア』と同じ。しかし、このゲームはちょっと変わっていて「フレット部分(赤、緑、青の3つのボタン)」と「ピッキング部分」の2種類のボタンを使って、曲を演奏していくのだ。「ギターフリークス専用コントローラ(7月29日発売予定・¥5,980)」を使ってプレイすれば、実際のギターを演奏する感覚でプレイできるぞ。また、2Pプレイも可能なので、友だちと背中をあわせてノリノリなプレイも楽しめるのだ。

▶アーケード版とまったく同じ、超カッコイイオープニングムービーも必見!







## 『ギターフリークス GUITAR FREAKS』はここがスゴイ!!

PS版『ギターフリークス』は、新要素がボリューム満点!! アーケード版と比べると、さまざまな要素が盛り込まれているのだ。ここでは、そんなPS版ならではの要素を、詳しく紹介していくぞ!




◀もちろん、アーケード版のモードはすべて収録されているぞ。



### アーケードの12曲にPSオリジナル3曲を追加!

PSオリジナルの曲は3曲収録されていて、アーケードの曲を入れると15曲となる。これに加えて、アーケード版『ギターフリークス2ndMIX(8月稼働予定)』との、メモリーカードを使ったリンクによって出現する曲(数は未定)が追加されるぞ。




▶パンクからジャズなど、さまざまなジャンルを収録。



### 専用コントローラでクールなスーパープレイ!

専用コントローラは直径600ミリ、重さ800グラムと、持ってみるとなかなかのボリューム。コードも長いので、弾きながら派手なアクションをしても大丈夫だ!! これがあれば超クールなプレイも可能だ。

▶アーケードと同じ感覚でプレイ。2Pプレイではさらにノリノリ。





### 『bm』専用コントローラをエフェクターとして使える!

『ビートマニア』の専用コントローラが、なんとエフェクター(ギターの音をさまざまに変化させることができるもの)として使用可能!例えば、ターンテーブルを使えばギターの「ギャーン」っていう音を「ギャイイ〜ン」って感じにひずませることもできるのだ。




「ギュイイ〜ン」にできる!

### さらに注目の秘密機能搭載!!

詳細はまだまだ秘密だが、『ギターフリークス』のプレイの幅を広げる新要素もいろいろと搭載されている。ゼッタイ期待していいぞ!!



続報を待て!!



 ※画面写真はすべて開発中のものです。

RPG

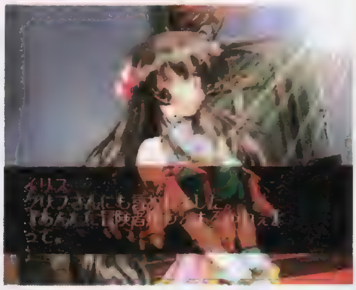
## ブレードメーカー

ファンタジー世界の武器屋となって、冒険者を助けながら商売繁盛を目指すRPG!!

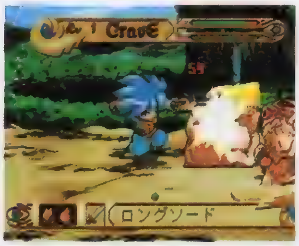
7/1 ▶翔泳社 ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック)

# 武器屋の名店主を目指すのだ!!

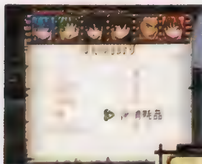
ファンタジーの世界で、武器屋を経営するＲＰＧが登場するぞ！　プレイヤーは、亡き父のあとを継いで店の主人となり、父の残した莫大な借金を返済しなくてはならない。そのために、「毒を持った敵と戦う冒険者には毒消し草を安く売ってあげる」といった、客のニーズに応えた商売で店の評判を上げていこう。店の評判が上がれば売り上げも増し、より高級な商品を陳列できるようになっていく。薄利多売で人気を得るのも、あくどい商売で稼ぎまくるのも、キミしだいなのだ！



▲青山そういち氏がキャラクターデザインを担当したビジュアルが、随所で挿入されるぞ。



▲冒険者の状況は「遠見の術」という魔法によって確認できる。キミの売った武器は、戦闘で役に立ってくれているかな？



◀商品は職人に頼んで作ってもらうことになる。売ることができるものは、冒険者ごとに異なるので、作成の依頼は慎重に。



▶武器の材料や情報は、町で収集することになる。職人や冒険者との出会いなど、イベントが発生することもあるぞ。

SLG

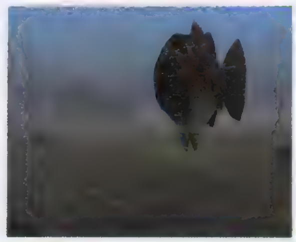
## レイクマスターズPRO 日本縦断黒鱒紀行

背景の撮影に3カ月!! リアルな自然の中で思うぞんぶん釣りを楽しめるSLGが登場!!

9月(予) ▶DaZZ ▶¥5,800(予) ▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)、PS、つりコン、フィッシングコントローラ

# 幻の淵求めて、日本全国釣りの旅

霞ケ浦をはじめ、リアルに再現された日本各地の釣り場でフィッシングを楽しめるゲーム。全国を旅しながら次々にトーナメントへ参加する「トラベルモード」や、自由に釣りを楽しめる「フリーフィッシングモード」を搭載。「トーナメント」では、入手したルアーを組み合わせてオリジナルのルアーを作れる「ルアークラフト」も楽しめるのだ。



◀リアルなグラフィックで、本格的な釣りを楽しめるのだ。

AVG

## 稲川淳二　恐怖の屋敷

夏の風物詩、怪談話と言えばこの人！　稲川淳二が語る恐怖の物語が幕を開ける……

7/1 ▶ヴィジット ▶¥4,800 ▶MC(1ブロック)、DS(AC対応)

# とっても怖い怪談話がいっぱいのＡＶＧ

夏といえば怪談話。そして怪談話といえばこの人、というぐらい有名な芸能人稲川淳二氏が贈るＡＶＧ。稲川氏本人の語りで怪談が進行するので、その怖さはバツグン。さらに、デュアルショックを使うと、ここぞ！　という場面で振動し、よりいっそう恐怖をかきたててくれる。夏の夜を涼しく過ごしたいキミには、かなりオススメなＡＶＧなのだ。

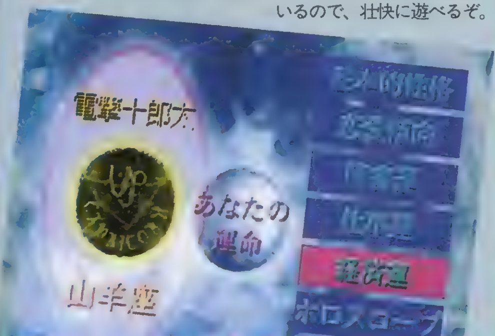


◀稲川淳二本人が語る恐怖の物語の数々。キミは一人で寝られる？

新作ソフトニュース NEWS

# 人気の低価格シリーズに新タイトル登場!!

低価格が魅力のシリーズに最新作が登場。トーナメントモードを採用した『麻雀Ⅱ』をはじめ、新要素が追加された『あのこどこのこ エンドレス・シーズン』、水彩画風のプレイフィールドが美しい『ピンボール　ゴールデンログレス』、さまざまな占いができる『マーク矢崎の西洋占星術』などが同時にリリース。『太閤立志伝Ⅲ』は、戦国時代が舞台のSLG。自分とライバルの派閥の関係によってシナリオが分岐していくシステムが特徴。『アポカリプス』は、ダークな雰囲気のステージで敵と戦うACT。パルスレーザーをはじめ、豊富な武器が登場する。『ふぃんがぁふらっしんぐ』は、ジャンケンのルールを取り入れたSTG。落ちものPZG風の「連鎖」もシステムに組み込まれているので、壮快に遊べるぞ。




「SuperLite 1500シリーズ マーク矢崎の西洋占星術」より

### SuperLite 1500シリーズ 麻雀Ⅱ

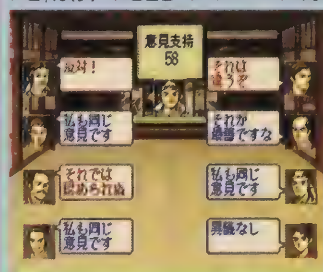
▶7/22 ▶TBL ▶サクセス ▶¥1,500



◀安価で良質のソフトが楽しめるシリーズに、「麻雀」の続編が登場。ほかにピンボールや占いのソフトも発売。

### 太閤立志伝Ⅲ

▶8/19(予) ▶SLG ▶コーエー ▶¥6,800



◀「派閥」の大きさが、出世スピードやシナリオ分岐に影響を与える。良い武将を「派閥」に引き込め！

### アポカリプス

▶7/22 ▶ACT ▶サクセス ▶¥4,800



◀主人公を演じるのは、なんと有名俳優のブルース・ウィルス！　彼の活躍に期待だ！

### ふぃんがぁふらっしんぐ

▶7/15 ▶STG ▶アフェクト ▶¥4,200



◀「ジャンケン」のルールが採用されたＳＴＧ。グーの敵にパーで応戦するなど、独特のシステムが特徴だ。

NEXT WAVE?

PSの次を見すえる先取り(?)ページ

# パチスロファンの皆様お待たせしました!!

## …あの「アルゼ」が遂にプレイステーションに参入!! …
## ……………パチスロ実機プログラムを完全移植! ……………




パチスロ機の企画・開発の大手メーカー、アルゼからPS用パチスロソフトがいよいよ登場! 本作は実機のプログラムが完全移植してあるため、パチスロファンにはたまらない。また、フリープレイモード、リプレイ外しモード、データ分析モードの各モードにヘルプ機能があるので、パチスロを全く知らない人でも楽しめるぞ。




▶メダルの収支を折れ線グラフで表してくれるのがコレ。




◀目押しをしたいコマのリール脇に、マークを配置できるぞ。




▲出玉率を自分で設定することができるのだ。




# パチスロ アルゼ王国

## プレイできるのはこの3機種!!

### 今回のネクストは?

今年1番の大ヒット機種「アレックス」、江戸の怪盗・鼠小僧次郎吉をモチーフにした「ジロキチ」、「エドノネズミ」の3つのパチスロ実機プログラムを完全移植したソフトが登場。これで練習していけば、ホールでも大フィーバー間違い無し!




4月にホールに登場したこの機種の特徴は、新型告知機能「ぜにピカ」。3つのリールすべてに小判が出現した瞬間、左から右に流れるフラッシュが小判の上を通過すれば、WINランプが点灯し、ボーナス確定だ。




アルゼスロット機の集大成がこの「アレックス」。昨年大ヒットしたサンダーVやハナビの「予告音&フラッシュパターン」を受け継ぎ、リプレイ外しなどの技術介入性が導入されているマシンなのだ。




この機種は、ビッグボーナス確定をドキドキして待つのが楽しい、デジスロ告知機能を搭載。リールと一緒に回転するデジスロの3桁の数字が全てそろえば、WINランプが点灯し、ビッグボーナス確定となるぞ。

**パチスロ アルゼ王国** ■発売中 ■SLG ■アルゼ株式会社 ■¥5,800

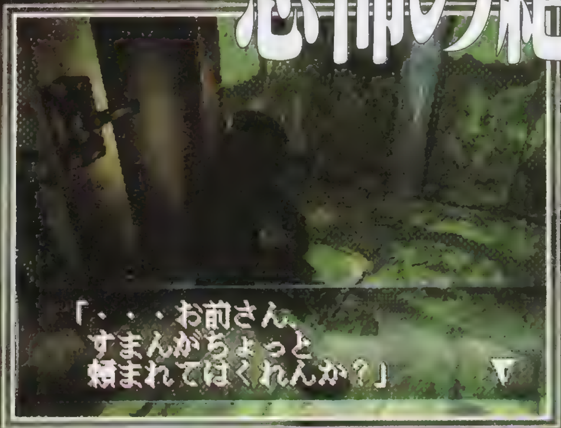


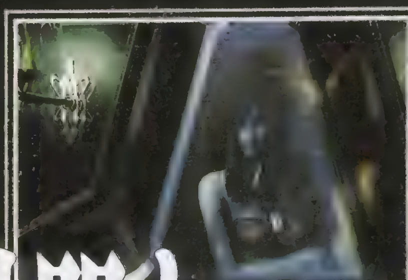
LOVE²トロッコ
PlayStation
僕と君とでオンボロトロッコ大冒険!
二人のラブ²度はXX%?
二人で息を合わせてトロッコ漕げば、
相性がバッチリわかる。
ヤレばヤル程、ふたりのホントのラブラブ度も急上昇。
※画面は開発中のものです。
好評発売中
標準価格
4,800円(税抜)
●プレイステーション専用ソフト ●ゲームジャンル/パーティーアクション ●アナログコントローラ(振動のみ) ●メモリーカード/1ブロック ●プレイ人数/1～2人
ティー・ワイ・オー エンタテインメント 〒153-0061 東京都目黒区中目黒1-1-71 ニールセンビル4F ホームページ http://www.tyo.co.jp/tyoe/
TYO
SLPS 02112 "PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©1999 SCITRON & ART/ TYO

# 月満つる夜に木霊するのは

# 恐怖の絶叫か…





# 悲しみの慟哭か…

ドラマティックな物語と、深い謎解きの要素が好評を博した3D・AVGの第2弾!

**エコーナイト#2 眠りの支配者**

●メーカー／フロム・ソフトウェア ●発売／8月5日予定 価格／¥5,800(税別)
●対応／MC(2ブロック)、DS(AC非対応) ●ジャンル／AVG

# ECHO NIGHT

## エコーナイト#2 眠りの支配者



## Story & Character（ストーリー アンド キャラクター）

『エコー2』の舞台は、20世紀も半ばを過ぎた頃のアメリカ北東部。物語は、3カ月前から謎の失踪を遂げている恋人"クリスティーナ"の手がかりを求めて、彼女が最後に訪れた図書館に主人公がやってくるところから幕を開ける。旧友の手引きで、恋人がいた図書館の特別室に忍び込む主人公。彼はそこで、クリスティーナが調べていた1冊の本を見つける。そして、その本を見たことをきっかけに、彼女が向かったと思われる高名な資産家、クランシー家の屋敷へと足を運ぶ。そこには幾多の惨劇と、多くの魂との出会いが待っているとも知らずに……。まず最初は、そんな物語を彩るキャラクターたちを紹介しよう。



●クリスティーナ・コリンズ

主人公の恋人。孤児で、



●ケント・パーマー



●

# 夜がくる…。深き闇と魂たちの叨

# System システム

エリアの探索や人との会話をもとに物語を進めていく『エコー2』。その基本システムを解説する!




## 謎解き

プレイヤーは主人公を操作して、怪しい場所を調べたり、周囲にあるオブジェを運んで活用するなど、さまざまな行動を実行できる。それらの行動を状況に応じて使い分け、複雑な謎や仕掛けを解き明かしていくのだ。

### 「しゃがむ」

▶しゃがむと視点が低くなり、テーブルの下などの立った状態では見えにくい箇所をチェックできる。また、しゃがんだままで移動すれば、狭い場所をくぐり抜けることも可能だ。



### 「見る」

▶エリアの探索および謎解きの基本。初めて足を踏み入れた場所では、周囲に視点を巡らせて、調べられそうな場所やオブジェ、アイテムがないかを確認することが大事だ。しゃがんで周りを見ることで、何かが見つかる場合もある。



### 「調べる」

▶画面中央の視点ガイドを調べられる場所やオブジェに合わせると、青く点滅する。この状態でボタンを押せば、場所やオブジェに関する情報が得られるぞ。アイテムを拾うとき、物を持つときにも視点ガイドを合わせる必要がある。




### 「持つ」

▲調べられるオブジェの中で、イスや踏み台などの軽いものは持ち運べる。これらのオブジェは、高い場所にあるアイテムを取得するなど、いろんな用途に役立てられるのだ。ただし、物を持っている間は移動速度が落ちる。

## 魂の解放

クランシー邸の敷地内で生活していた人々は、いかなる理由でか命を失い、魂だけの姿になって現世にとどまっている。彼らの心残りや無念の思いを晴らし、救いをもたらすことも主人公の大事な役目だ。



### 「想いが残る過去へ…」

▼過去を再現する精神世界の中へ。そこで、魂がこの世にとどまっている理由をさぐる。

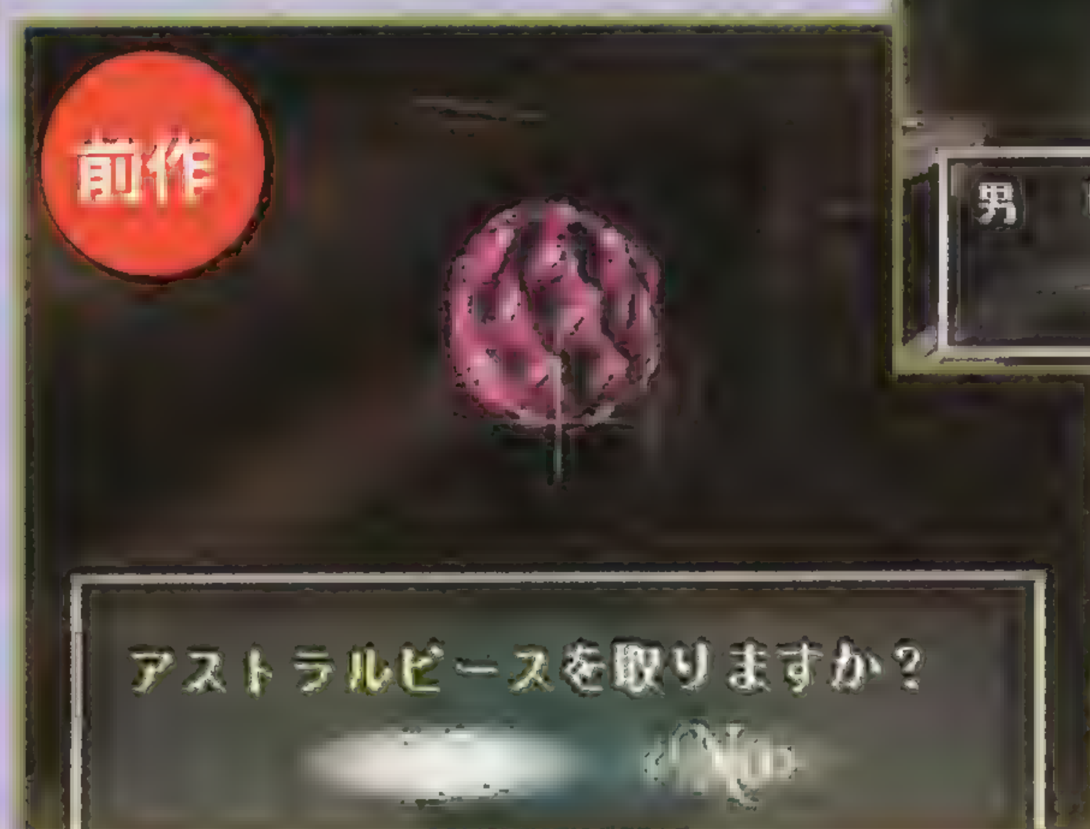


### 「魂との出会い」

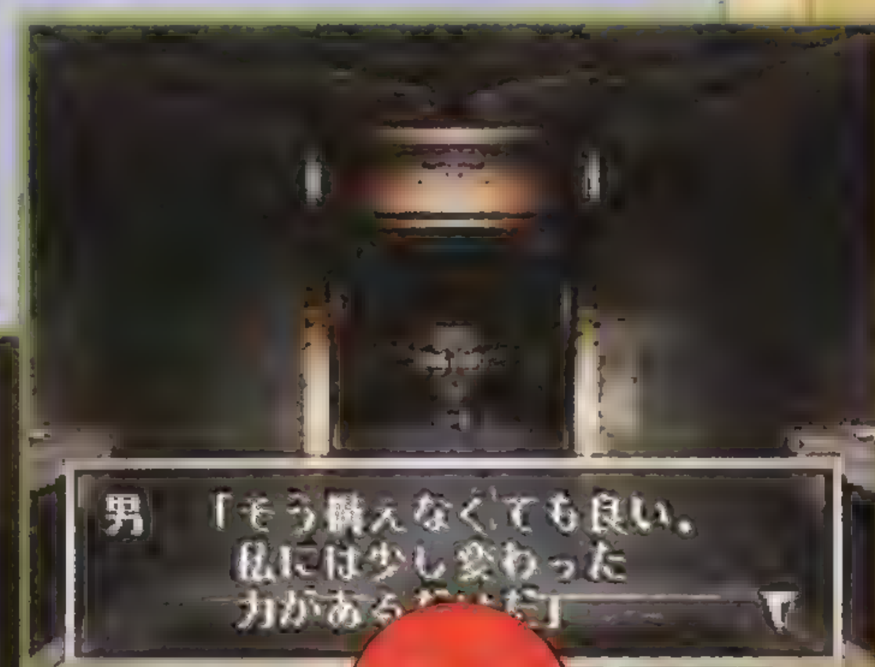
▲クランシー邸を探索する中で、主人公は多くの魂と出会う。彼らの言葉を聞くか、または思い出が込もった品物を調べると…。

### 魂を解放すると「アストラルピース」が出現!

解放された魂は、「アストラルピース」という球体を残して昇天する。前作にも登場したこの球体が、今回どんな用途を持つのかはまだ不明だ。ここでは前作を振り返りつつ、新たな使用法を想像してみよう。



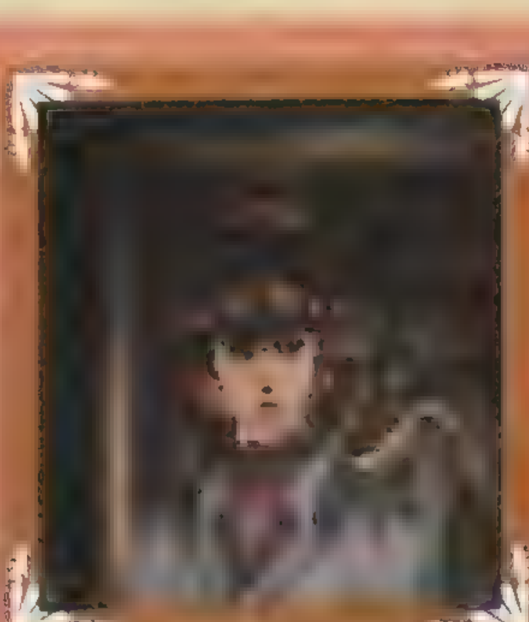

▼霊能者に渡せば、「聖水」に交換してもらえた前作。今回も何かに交換できる?




◀そして、霊能者に渡した数はエンディングの分岐に影響した。果たして今回は……?



●少女の亡霊



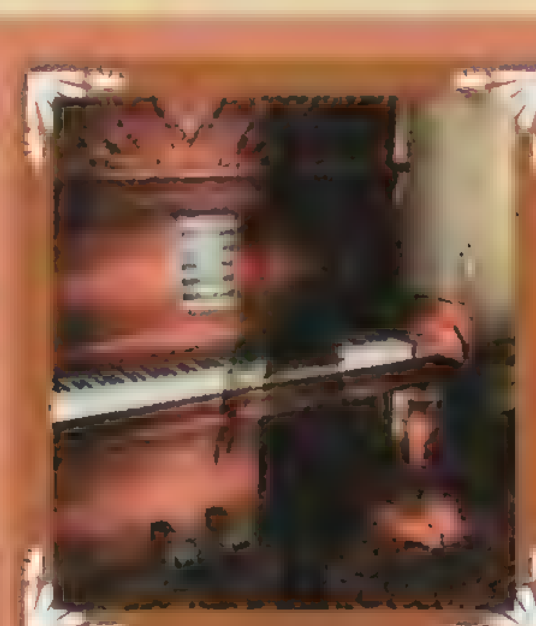
●赤い髪の女



●エリオット・クランシー



●マーク・ビゼル



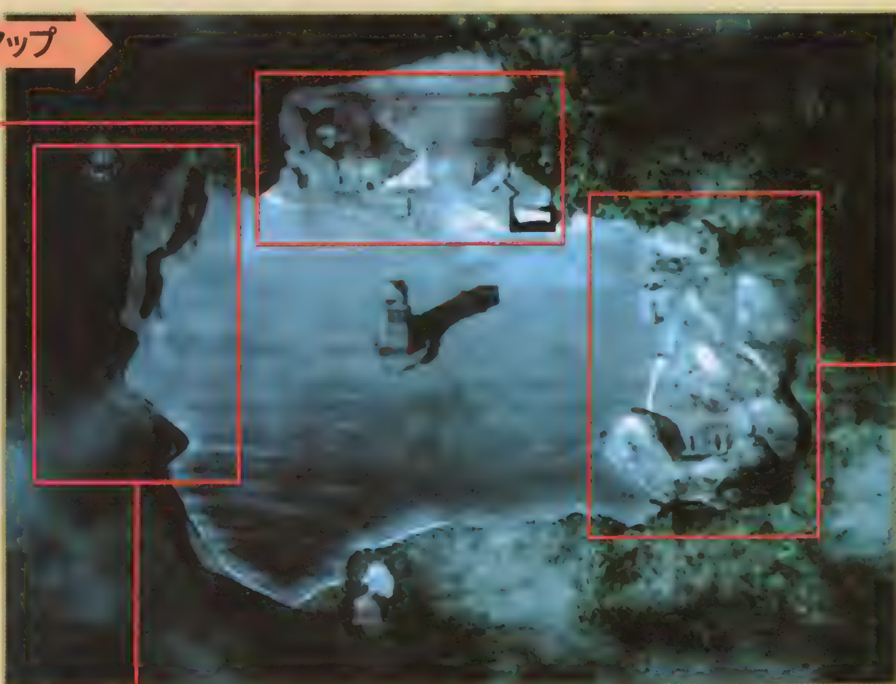
●ノーマ・プリス

なる想いをつれて、夜が、またくる…。

# Field フィールド

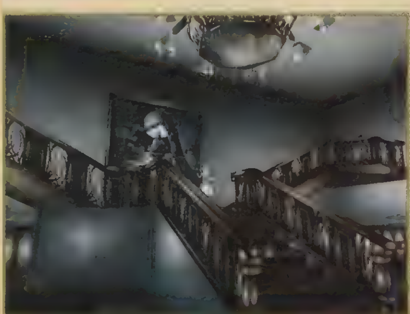
海上に孤立する豪華客船という、閉鎖された空間が舞台だった前作。ロケーションを陸地に移した『エコー2』では、クランシー邸の敷地内にあるさまざまな場所を巡る形でゲームが進行する。ここでは前作とは対象的な空間の広がりの中に、豊富なスポットが存在する新たな舞台を紹介していこう。

## 『ECHO NIGHT2』フィールドマップ



### クランシー家本邸&北の波止場

クランシー家の本邸がある、敷地の玄関口にあたる場所。クリスティーナの消息をつかむためにこの地を訪れた主人公は、最初に本邸を探索することになる。クランシー家はかつてアメリカ有数の資産家として名を馳せた名家で、客間やバー、食堂などの設備が備った豪華な屋敷は、当時の栄華をしのばせる。だがその屋敷も、今では住人であった人々の魂と、少女の亡霊が住まう魔の領域になっているようだ。近くの波止場にはボートが常備されていて、それを使えば探索の範囲をさらに広げられる。



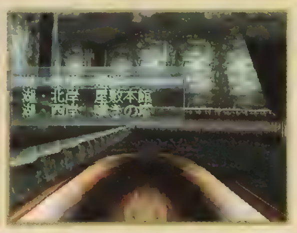
◀華美な装飾が残るエントランスホール。そこでも少女の亡霊が迫り来る！




◀庭の隅にひっそりと建つこの墓には、誰が眠っているのだろうか。うら寂しい雰囲気に満ちた場所だ。



▶女性の顔を模した不気味な扉。その先には何があるのか……？



◀北の波止場からは、東の波止場へ渡れる。

### 西の波止場

湖の西側にある波止場は、森の中に不気味にそびえ建つ「嘆きの塔」に通じている。しかし、こちらへ渡るには東の波止場のほうにある研究所や遺跡、発掘現場で必要な情報を入手しなければならない。北の波止場からいきなり向かうことはできないのだ。簡単にはたどり着けない嘆きの塔、それだけに、何やら重大な秘密が隠されていそうな気配がただようが……。



▶塔の扉は重々しく閉じられ、何者をも拒むかのようだ。中には何があるのか？

## 特報！ 前作『Echo Night』もザ・ベストで復活！

最後に、取っておきのお知らせをひとつ。『エコー2』の発売に先駆けて、なんと前作『エコーナイト』が格安のベスト版で再リリースされたぞ。持ち主に繁栄をもたらす「赤い石」と共に姿を消した、豪華客船オルフェウス号。その船内で繰り広げられる美しくも切ない物語と、静かな恐怖と深い謎解きを兼ね備えたゲーム展開が魅力だったこの作品。まだ遊んでいない人は、ベスト版を購入してぜひプレイしてみよう。珠玉のゲーム内容に、魅了されること間違いなしだ!! ここではベスト版の発売を記念して、前作の中盤以降のクリアチャートを公開！ プレイ中に行き詰まったら、このチャートを参考にクリアしよう。なお（★）マークは、「アストラルピース」が手に入るポイントを示しているぞ。




ベスト版DATA
■発売中 ■¥2,800
■MC(2ブロック)、DS(AC非対応)

### 『Echo Night』完全攻略チャート

■ ［シアター周辺］～医務室で17:00を過ぎたら戸棚を開ける
■ ［過去世界・研究所］～机の棚から「処方箋」入手
■ ［シアター周辺］～トマスの魂に「処方箋」を見せる→映写室で「レコード」入手→18:00～6:00のあいだにシアター前通路にある星座のスイッチを入れる→子供部屋の蓄音機に「レコード」を使う。カレンとフレッドが昇天（★）「王冠のピース」入手。部屋の箱を「王冠のピース」で開けて「歯車」と「フィルム」入手→映写室でスコットの魂に「フィルム」を渡す。スコットの魂が昇天（★）→シアターで映画を見るとトマスの魂が昇天。「薬品棚のカギ」入手（★）→医務室で「薬品棚のカギ」を使って「中和剤」入手→遊戯室で100枚以上のチップを獲得してB・J勝負に移行、勝つとエリザベスたち3人の魂が昇天(★)→魔物の液体に「中和剤」使用→大食堂へ移動
■ ［大食堂周辺］～ピーターの魂に「夜会服」を着て話しかける。ピーターの魂が昇天（★）→大食堂でアーサーの魂と会話

幾多の魂を乗せて海をさまよう豪華



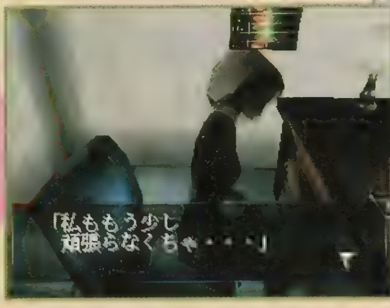
## 東の波止場

投資事業の失敗と世界的な大恐慌の影響で、20世紀初頭に急速に没落していったクランシー家。しかし、敷地内で貴重な遺跡が発見され、考古学的見地から再び脚光を浴びる。結局はそれも一時のことで、いつしか人々から忘れられ、現在ではほそぼそと発掘作業と研究が続けられているのみ。東の波止場へ渡ると、そんな過去の名残を残す作業場や研究所、発掘中の遺跡を見ることができる。物語の鍵を握るマジョレル姉妹とも、ここで出会うのだ。研究所を始めとしたそれぞれのスポットには、本邸と同じように、強い思いを残して死んだ人々の魂が現世にとどまり続けている。彼らの声を聞き、その過去に触れることで、主人公はクランシー家の秘密に深く迫ることになるぞ。それは同時に、クリスティーナの消息に近づくことでもある。歴史の遺産が眠る東側の敷地は、物語がターニングポイントを迎える場所だ。

敷地内で発掘された遺跡の調査と研究に携わっていた、R&C考古学研究所の建物。志半ばで命を失った研究所員たちの魂が、生前と同じように調査を続けている。自分の死に気づいているのか、いないのか。黙々と研究にうちこむ彼らの姿は、どこかもの悲しい。



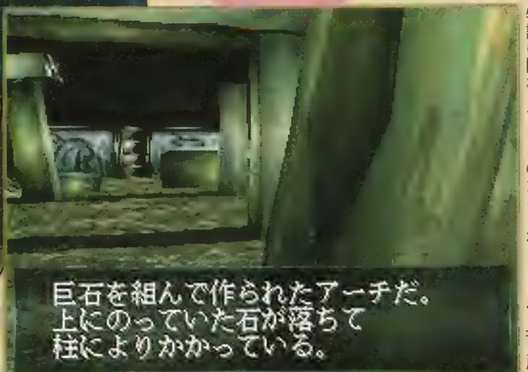
◀研究レポートを持つ女性の魂。彼女の心残りは一体？




◀デスクワークに従事する女性の魂。彼女はイレーナなのか……。

### Key Character—1
### ●イレーナ・マジョレル

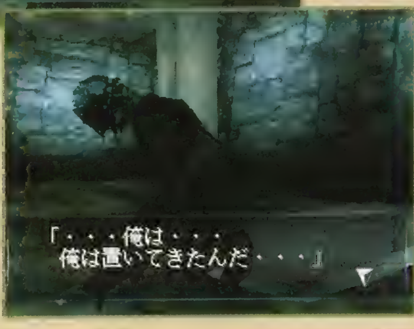
ブリジットの妹で、R&C考古学研究所の事務員。事務の仕事をこなすかたわら、遺跡の調査にも参加している有能な女性。




◀古代の息吹が感じられる遺跡も、物語に関わってくるのだろうか？

▼自責の念に苦悩する研究所員の魂。

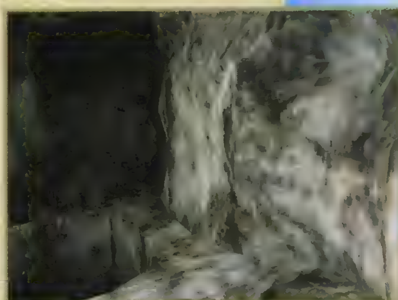
発掘当時は考古学者や研究所員たちが、足しげく出入りしていたであろう遺跡群。しかし、今となっては調査にいそしむ者も、手入れをする者もなく、掘り出された太古の遺産が虚ろにたたずむのみである。遺跡の入口でうなだれる研究所員の魂は、主人公に何を語りかけるのか……。




遺跡の発掘が行われていた洞窟。その規模の大きさから、いかに大がかりな作業であったかがわかる。ここではやはり、発掘に参加していた人々の魂と出会うことになるのだろうか。人気の途絶えた洞窟内は薄暗く、何か嫌なものが潜んでいそうだ。

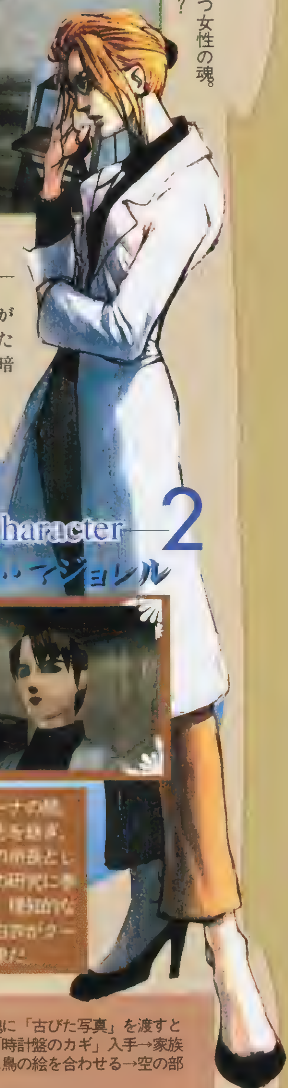


◀謎めいた扉と人の足。作業員の死体か？



▲探索時には、足元にも注意が必要になりそうだ。

### Key Character—2
### ブリジット・マジョレル



イレーナの姉。[illegible]研究所の所長として遺跡の研究に参加する。[illegible]

■［過去世界・城］～「赤い石」の過去を知る
■［大食堂周辺］～アーサーの魂から「火鳥のプレート」を託される→階段室で「歯車」を使ってカラスのオモチャを鳴かせ、階段を上がって照明のスイッチを入れる→カラスのオモチャにはめた「歯車」を回収し、プール前廊下へ移動
■［プール周辺］～デッキテラスで「深海魚の目」入手→テラス地下倉庫のオモチャのオウムがある部屋で、オウムに「歯車」を使うとエミリの魂が昇天（★）→割れたプレートに触れる
■［過去世界・共同墓地］～巨大な墓石のスイッチを中、左、右と押す→地下で「ペンダント」と「天魚のプレート」入手
■［プール周辺］～テラス地下倉庫のポンプ室で左から順にポンプを操作する→晴れた日の19:00～5:00にプールの底に「深海魚の目」をはめる
■［過去世界・図書館］～しゃがみ歩きで受付を通り抜け、図書館員を図書室の奥におびき出して「古い本」入手
■［招待客用大食堂］～アーサーの魂に話しかけて「調理室のカギ」入手→調理室でアーネストの魂と会話し、船員食堂へ
■［船員ブロック］～船員室Bで非常ベルを鳴らし、チャーリーがベッドを離れたスキに「書類」入手→通路を巡回していた船員のマイクの魂が昇天（★）→船員室Aで1、2、3のロッカーを開けてから2のロッカーを閉め、4のロッカーを開ける。船員のロバートの魂が配電室に移動→配電室の扉の横にあるダイヤルを6891にあわせてロックを解除。配電室前通路に入るとロバートの魂が昇天（★）→配電室の下がっているブレーカーを上げる→船員室前通路の照明をつける。チャーリーの魂が昇天（★）→無線室で無線機をBA10にあわせて〝ー・ー・、・ー・、・、・ー〟と打信するとオスカーの魂が出現。「オルゴール」入手
■［過去世界・教会］～オルゴールのメロディ〝レ、ミ、ファ、ラ、#ラ、ラ、ソ、ファ〟をパイプオルガンで弾く→地下でクレアに「オルゴール」を手渡して「イヤリング」を受け取る
■［船員ブロック］～オスカーの魂にイヤリングを渡すと昇天（★）→機関室でマーチンの魂と話すと昇天（★）
■［大食堂周辺］～大食堂調理室でアーネストの魂と話すと昇天。「水葉のプレート」入手（★）→階段室の大扉の左右に4枚のプレートをはめる。アーサーとヒルダの魂が昇天（★）
■「家族部屋］～森の部屋でエミリアの魂と話して「古びた写真」入手→火の部屋でジャックの魂に「古びた写真」を渡すとジャック昇天（★）→海の部屋で「時計盤のカギ」入手→家族部屋前通路の時計盤を開き、12時に鳥の絵を合わせる→空の部屋で城の絵を調べる
■［過去世界・城］～王の死体を調べて「カメオ」入手
■［家族部屋］～家族部屋前通路で王様の魔物に「カメオ」を渡す→オーナー部屋でウィリアムと会話
■［過去世界・渓谷の家］～「銃弾」と「青い石のかけら」入手
■［家族部屋］～オーナー部屋で「機関室のカギ」入手→森の部屋でエミリアの魂と会話すると昇天（★）
■［機関室］～船尾軸路でヘンリーと会話→船底倉庫Bで「バルブ」入手→燃料倉庫で2つの燃料バルブを「バルブ」で開く→ボイラーAで「ピストンのカギ」入手→機関室A、Bの操作盤に「ピストンのカギ」を使う→船尾軸路の「赤い石」に「青い石」使う→霊能者に「アストラルピース」を26個渡していれば、太陽の絵の壁から入れる隠し部屋に霊能者が登場。「赤い石」を持って脱出すればバッド、「赤い石」を取らずに脱出すればトゥルー、霊能者に会わずに脱出すればノーマルの結末

# 客船…、その美しくも悲しい航海奇譚


ゲームクリエイターになるには
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
【CG-ARTS協会認定】
YAG
代々木アニメーション学院
社団法人 日本映画テレビ技術協会員 財団法人 日本視聴覚教育協会員 社団法人 日本漫画家協会員
日本映画録音協会員 日本映画照明協会員 日本映画撮影監督協会員
URL http://www.yag.ac.jp
インターネット／ホームページアドレス
E-Mail yag_info@po.sphero.ne.jp
電子メールアドレス
に、おまかせ下さい。
ゲームクリエイターを育成する8学科
Game Create 8 Section
ゲーム・グラフィックデザイナー科(2年)
ゲームCGデザイナー・ドッター・3Dデザイナー
ゲーム・デザイナー科(2年)
ゲーム監督・プログラマー・雑誌ライター
ゲーム・キャラクターデザイン科(2年)
キャラ設計・ゲームイラストレーター・作画監督
ゲーム・シナリオライター科(2年)
脚本・企画総合演出
ゲーム・サウンドディレクター科(1年)
ゲームミュージック作曲・S.E.ボイス制作・映像音楽
モーションキャプチャ・デザイナー科(2年)
ハイエンドCG映像・モーションデザイン・CM/ムービーディレクター
デジタル映像エキスパート科(2年)
システムエンジニア・ノンリニア映像編集
マルチメディア・クリエイター科(1年)
ホームページデザイン・DTPオペレーター・CD-ROMコンテンツクリエイター
drive C has no label.
Number is 8495-8374
y of C:\Program Files
04:58p <DIR> .
04:58p <DIR> ..
971 aaa.txt
0 bbb.txt
Common Files
DevStudio
Connection Wizard
Internet Mail and News
Macromedia
MAX2Demo
MGA NT PowerDesk
Microsoft Office
<DIR> Plus!
案内書を無料でご自宅にお送りします。
お電話かはがきにてお申し込みください。
フリーダイヤル
0120-310-042
無料で受けられる
体験入学
お問い合わせはフリーダイヤル又はハガキで、〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-DP-6

CAPCOM®

# ゲームを愛するみなさまへ。

今回、つくりたかったのはいままでにないホラーゲームです。バイオハザードとはまた別の、まったく新しい恐怖感を生み出してみたかった。バイオがジワッとくるお化け屋敷的な恐怖とすると、これはスピード感のあるジェットコースター的な恐怖ですね。とにかく膨大な時間と労力をこのゲームに費やしました。魂を込めたといってもいいでしょうね。映画的演出をはじめ、さまざまな新しい手法も取り入れてみました。臨場感、迫力、スケール、そしてグラフィックもすごいものになったと思います。ゲームを愛するすべてのひとにチャレンジしてもらいたいですね。

開発プロデューサー　**三上 真司**

PlayStation

PlayStation

# が、快感になる。

# CRISIS™

ライシス

の三上 真司プロデュース。
ホラーゲーム、ついに誕生。

# ON SALE

¥5,800（税別）

このゲームには暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。

アナログコントローラ（SCPH-1200）DUAL SHOCK™ 対応



人魚達の織り成す「愛」と「癒し」の物語
オリジナルワーク・シナリオ 寺田憲史
キャラクターデザイン 山田章博
'99年8月5日
発売予定
標準価格:5,800円(税別)
ジャンル:RPG
Meremanoid
プレイステーション用ソフト マーメノイド
www.meremanoid.com
now on the web
予約キャンペーン実施中!
「特製絵本」を予約者にプレゼント
今、店頭でマーメノイドを予約すると、山田章博氏の美麗なイラストを満載したハードカバーの特製絵本をその場でプレゼント。
the Blue Book
ミスティックドラグーン
竜を駆り、時空を超えるドラマチックRPG
初回限定版3大特典
ピクチャーレーベル
イラスト集
オリジナルテレホンカード応募券
◎標準価格:5,800円(税別)◎好評発売中
ミスティックドラグーン完全攻略本 890円(税込)
発行所:株式会社徳間書店/インターメディア・カンパニー 問合せ:販売部03-5569-6126
株式会社エクシング エンタテイメント事業部 〒108-0023 東京都港区芝浦3-11-13SUDOビル3F TEL.03-5443-1636(ユーザーサポート番号)
http://www.xing.co.jp/
XING ENTERTAINMENT


PlayStation
格闘の全てが、ここにある・・・
登場選手約300人、大充実のエディット機能。
全ての格闘技を網羅したファイプロシリーズ最新作!
シリーズ最多の選手数!
プロレスだけに留まらず、キックボクシング、シューティング、柔術、空手、ルチャ、アメプロから集結した猛者はシリーズ最多の約300人!かつてここまで格闘技を網羅したゲームがあっただろうか!?
FIGHT
シリーズ最強のエディット機能!
選手エディットでは選手名、ニックネーム、グラフィック、能力、使用技等が綿密に設定でき、77人まで保存可能。新登場の「団体エディット機能」は団体名、シンボルマークの作成や所属選手の設定が可能。名前変更機能と併用すれば、「電撃的移籍劇」の再現等々、キミのやりたいことは何でもできる!?
ドラマティックなストーリーモード!
キミの分身となるエディット選手が道場入門からトップレスラーになるまでの軌跡を描いたストーリーモードは、闘い方や結果により展開が千変万化。勝つだけではなく「魅せる闘い」で、本当の頂点を目指せ!
ついに登場!「エディットランキング」
作成したエディット選手で地下プロレスの強者と闘うこのモードはCOM vs COMで行なわれる(観戦形式)。パラメータの割り振りや技の連携、試合運び等を考えてCOMの思考ロジックを設定し、"究極の格闘理論"を完成させろ!
上位のランキングの選手と試合をします。
4人同時プレイ可能!
多彩なプレイモード!
4人同時プレイ可能な「バトルロイヤル」や16人(組)まで参加できる「ワンナイトトーナメント」、64人(組)まで参加できる「オープンリーグ」の他、「金網デスマッチ」、「グルーサムファイティング」等々、多数のプレイモードを用意!
ポケットステーション対応
ファイヤープロレスリングG
大好評発売中!!
「ファイヤープロレスリングG登場選手装備技ブック」
プレイステーション用プロレスゲーム
「ファイヤープロレスリングG」
定価¥5,800(disc 1枚・税抜)
1~4人用(4人同時プレイ可能) マルチタップ、ポケットステーション、デュアルショック(振動)対応
メモリーカード10ブロック、
ポケットステーション5ブロック使用
PocketStation™ 対応
アナログコントローラ DUAL SHOCK™ 対応
HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社 〒180-8555 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
■ヒューマンテレホン通信 0422-70-7796 ■ホームページアドレス http://www.human.co.jp
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標。
"DUAL SHOCK"および"PocketStation"は同社の商標です。
©HUMAN 1999


PlayStation
これぞ王道。
これぞRPG。
レイ・フォースが放つ20世紀最後の感動RPG巨篇！
ミリアムガルド歴1268年、
世界は破滅の危機を迎えようとしていた
頻発する天変地異、渦巻く邪気、
そして跳梁する魔獣の軍勢。
己の宿命に導かれ、
少年レオンは旅立つ。
人類の未来と愛するもののために……。
Startling Odyssey 1
スタートリング オデッセイ
ブルー・エヴォリューション
1999年7月15日発売　価格6,800円
●デュアルショック対応　●メモリーカード対応（1～5ブロック）
豪華声優陣がここに集結！
Leon Solford 緑川 光
Sophia R-Farina 岩男潤子
Rosetta H Wing 篠原恵美
Beren Celssiam キートン山田
Randy Garner 高木 渉
Selena Soldia 冬馬由美
Robin Solford 井上和彦
■音楽:宮川泰（宇宙戦艦ヤマト）■キャラクターデザイン:小林多加志（新キャシャーン OVA版）■原作・脚本:坂田文彦（スタートリング・オデッセイシリーズ）
〒105-0011 東京都港区芝公園3-1-8 芝公園アネックス4F
ユーザーサポート:TEL.03-5472-1698 http://rayforce.nsrf.co.jp
©RayForce Inc.
RayForce
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

# この世界(ほし)で、妖精(ピクシー)を育てよう!!




## 全国CDショップ、アニメショップにて発売!!

### サウンドトラックCD
**99年8月28日発売**

税抜2,500円(税込2,625円) MACM-1055

**99年春「東京ゲームショウ」での注目作、ついにCD化!**

フレイステーション用ソフト「ピクシーガーデン」のBGMをゲームソフトに先駆けて サントラCD先行発売!
ゲームで使用のBGMをCD用にアレンジ!

ジャケットイラストは、キャラクターデザイナーCHOCO先生描き下ろし(予定)

初回封入特典 特製プレミアムカード(クリア仕様) 通販限定特典 特製プレミアムカード(初回封入特典とは別柄です。)

### ドラマCD
**99年9月25日発売**

税抜2,800円(税込2,940円) MACM-1056

**7月上旬よりラジオ「宮村優子の直球で行こう!」内にて放送のラジオドラマを収録!**

<ドラマストーリー>植民可能な惑星を探索する少年(主人公(マスター))と少女ネレディ。二人は地球と見まごうばかりの惑星を発見し、降り立った。そこには生物の姿は無く、破壊された太古の遺跡が・・・何故あらゆる知的生命体は滅びてしまったのか!? この惑星は邪妖精の支配により、歪んだ命(=知的生命体)が抹消されていたのであった!! 火・水・風の妖精を味方につけた少年&ネレディと邪妖精との戦いが、今始まる。

ドラマCD企画・制作:マーカス　出演:宮村優子、ほか

初回封入特典 特製プレミアムカード(クリア仕様) 通販限定特典 特製プレミアムカード(初回封入特典とは別柄です。)

## ピクシーガーデン関連メディア

◎プレイステーションソフト
9月発売(予定)
大手家電店、ゲームショップなどにて発売!
発売元 escot(エスコット)
<ゲームソフトのお問合わせ先>
エスコット ユーザーサポート Tel:03-5358-3473
ホームページアドレス http://www.escot.co.jp

◎雑誌
メディアワークス刊
「電撃プレイステーション」
「電撃G'sマガジン」
にて特集記事毎月掲載中!

◎トレーディングカードゲーム&ポスター
今秋発売予定
発売元:アートプレスト

◎ラジオドラマ
「宮村優子の直球で行こう!」内で7月上旬より放送スタート!
ラジオ大阪:毎週日曜22:00〜
ラジオ日本　毎週金曜25:00〜

◎Windows95・98専用CD-ROM
PIXY GARDEN デスクトップ・フレンド
9月上旬発売(予定)
パソコンショップ・アニメショップにて発売!
税抜:5,800円(税込6,090円) MMCR-0014
企画・制作 マーカス 販売元:ムービック

◎キャラクターグッズ
下敷、テレホンカード、クリアポスター、ピンズなど、
今夏発売予定
発売元:ムービック

### 【通信販売のお申し込み方法】

| お申込締切日 | サントラCD | ドラマCD |
|---|---|---|
| | 8月17日(消印有効) | 9月10日(消印有効) |

郵便局の窓口で、郵便振替用紙をもらい、下記の必要事項をご記入の上、料金をお振替下さい。

① 口座番号 00130-9-129567 ② 加入者名:メディア通販
③ 金額 (CDの税込価格+送料600円)×お申込枚数
税込価格は、サウンドトラックCDは2,625円、ドラマCDは2,940円です。
④ 通信欄 お申込商品名、枚数、ご覧になった雑誌名をご記入下さい(記入例 PixygardenドラマCD、1枚、電撃プレイステーション112号)
⑤ 払込人住所氏名 お客様のお名前、ご住所、お電話番号

【お問合わせ先】メディア通販(ムービック)03-3973-3332 (土・日 祝祭日を除く月〜金10時〜17時)

※Pixygarden のサウンドトラックCD、ドラマCDは締切日以降のお申込も受付けておりますが、初回封入特典通販限定特典は付きません。また、締切日以降のお申込の場合は、商品の在庫状況によりお手元に届くまで多少お時間がかかる場合があります。ご了承下さい。
※通販限定特典はアニメイトでご予約購入の場合にもつきます。 ※不明な点かございましたらお問合わせ下さい。

post card

料金受取人払

渋谷局承認

2279

差出有効期間
平成13年3月
22日まで
●切手不要●

150-8790

018

東京都渋谷区恵比寿南3-9-4-6DPS
バンタン電脳情報学院
入学事務局行

FREE! 学校案内書請求(無料)ハガキ

| | |
|---|---|
| フリガナ | |
| 住所 | 〒<br>都道<br>府県<br><br>☎(　　　) |
| フリガナ | |
| 氏名 | 年齢　歳　男　女 |
| フリガナ | |
| 学校名·学年 | 学年　年　在学中　中退　卒業 |

# 無料資料請求＆イベント予約申込書

各イベントとも参加費は無料です。参加希望の方は必ず事前にハガキかお電話にてご予約してください。

## 個別学校説明会　毎週 金・土・月　10：00➡17：00（所要時間、約2時間）

個別で行う学校説明会です。都合の良い時間を指定してください。　　月　　日　　時

## 業界セミナー＆体験入学　7/11（日）　10：00➡16：00

現役クリエイターである当学院講師が業界の動向について解説します。
参加希望の方は、希望日を記入してください。　　月　　日

## 模擬試験　7/18（日）　13：00➡16：30

一般入学対応の模擬試験です。腕試しにどうぞ。
参加希望の方は、右のYESに○を付けてください。　参加します　YES

## 地区ガイダンス

名古屋 6/27（日）・新潟 7/4（日）・福岡 7/18（日）　札幌 7/20（火）
盛岡 7/24（土）　仙台 7/25（日）・広島 7/28（水）　希望地区を記入してください。

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○を付けてください。

| 2000年度募集コース | | |
|---|---|---|
| 1年制 | ゲームライターコース | |
| | 声優コース | |
| 2年制 | ゲームデザインコース | |
| | ゲームグラフィックコース | |
| | ゲームプログラムコース | |
| | ゲームサウンドコース | |
| | コミックコース | |
| 4年制 | ゲームプロデュースコース | |

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介してください。

| | |
|---|---|
| 住　所 | 〒　　☎（　　） |
| フリガナ | |
| 氏　名 | 年齢　歳　男　女 |
| 学校名・学年 | 立　　学年　年　在学中　中退　卒業 |


TOP OF GAMES.
いろんな顔があるから、
いろんなゲームがある。
VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE
ゲームデザインコース 2年
桐山 佳子
ゲームグラフィックコース 2年
井上 ちひろ
ゲームサウンドコース 2年
石井 貴
CHECK IT OUT!!
ゲーム業界誌「NEXT GC」プレゼント!
ゲーム業界の現状、ゲームの制作過程からゲームクリエイターの年収まで、ゲーム業界の隅から隅までわかる!?一冊に仕上がりました。今回、特別にバンタン電脳情報学院に興味を持っている人達に、当学院の案内書と一緒にこの「NEXT CG」をもれなくプレゼント。
GC
2000年募集コース
ゲームデザインコース [2年制]
ゲームライターコース [1年制]
ゲームグラフィックコース [2年制]
ゲームプログラムコース [2年制]
ゲームサウンドコース [2年制]
ゲームプロデュースコース [4年制]
コミックコース [2年制] NEW!!
声優コース [1年制] NEW!!
サマーセミナー
▶サマーセミナーの詳しい情報を知りたい方は、資料請求(無料)ハガキかフリーダイヤルで!!
全国から未来のゲームクリエイターが集まる、バンタン電脳情報学院この夏最大のイベント。
広告に協力してくれたバンタンの先輩たちも、みんなをサポート! 夢への近道が見つかるよ。
A日程 8/5(木) 8/6(金) 8/7(土)
B日程 8/9(月) 8/10(火) 8/11(水)
C日程 8/12(木) 8/13(金) 8/14(土)
お問合わせフリーダイヤル
0120-51-0505
バンタン電脳情報学院
〒150-0022 東京都渋谷区恵比寿南3-9-4
URL http://www.lab.vantan.co.jp/



次世代機
"ドルフィン"登場!!
codename
: dolphin
NOA取材で見えてきた
次世代ハードの事実と真実!
突然発表となった任天堂の次世代機"ドルフィン"。
任天堂、IBM、松下電器が手を結んでのこの作品は、
はたしてどんなハードなのか?
NOA上級副社長ほかキーパーソンに取材を敢行し、
現在のドルフィンの真実に迫る!
夏までのソフト
大攻略スペシャル
注目ソフトをまとめて攻略!キーワードは「エンディングを見たい!」
オウガバトル64
ついに発売される『オウガ64』の基礎知識からクラスデータまで、プレイに必要な情報を完全網羅!マップ&オススメ進軍ルート、ステージ攻略も!!
マリオゴルフ64
一打一打のショットの狙い場所からコース全体の攻め方、さらに全体を通しての基礎テクニックを分かりやすく徹底攻略!
●ポケモンスタジアム2
●実況パワフルプロ野球6
●新世紀エヴァンゲリオン
●バイオレンスキラー
●ズール 魔獣使い伝説
etc.
電撃NINTENDO64
8月号
好評発売中
定価 490円(税込)
©1999 Nintendo ©1999 QUEST Illustration by 加藤俊章 ©1999 Nintendo/CAMELOT
発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合せ▶ 03-3238-8605 (角川書店特販部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

JAPAN GAME OF THE YEAR 1999

# 第4回 日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー

## あなたが選ぶベスト・タイトル

'98年4月1日～'99年3月31日発売ソフト

## 実施要項

『Japan Game of the Year '99』は、夢と感動を与えるソフトウェアの質的向上を促し、その社会的地位の向上を図り、わが国のエンターテインメント・ソフトウェアの健全な育成と業界の発展促進を目的としています。＊家庭用ゲーム機以外のハード、パソコンのみを対象に発売されているソフト、および業務用ゲーム機のみで稼働しているソフトは対象外といたします。

### ●賞

■グランプリ
1タイトル（読者投票1位の作品）　トロフィー／賞状

■準グランプリ
1タイトル（読者投票2位の作品）　トロフィー／賞状

### ●特別賞3賞

■フレッシュ賞
1タイトル(新しいユニークな試みを行っている作品)　トロフィー／賞状

■ビジュアル賞
1タイトル（映像的に優れた作品）　トロフィー／賞状

■サウンド賞
1タイトル（音響・音楽的に優れた作品）　トロフィー／賞状

### ●ノミネート作品

1998年4月1日から1999年3月31日に日本国内で発売された家庭用ゲーム、エンターテインメント・ソフトウェアを対象に、参加各雑誌の読者人気データ上位の作品を選び、さらに各誌編集部の推薦によるものを加えた計120タイトルをノミネート作品としています。

### ●投票方法

左下の投票用紙を切り取って、ノミネート作品の中から（1）何回もプレイするほど気に入った作品をグランプリ候補として2作品　（2）新鮮だった作品をフレッシュ賞として1作品　（3）画面がリアルできれいだった作品をビジュアル賞として1作品　（4）効果音、声、音楽が感動的だったという作品をサウンド賞として1作品　を選び作品番号、希望商品番号を記入、必ず裏面全面にノリをつけて官製ハガキに貼り、ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号を明記して投函してください。

■投票期間・選考方法
1999年6月16日～7月21日（当日消印有効）　選考方法は読者投票による各作品の得票数を厳正に集計し、その結果を各賞受賞作品の選考基準といたします。

■発表
1999年9月発売の参加各誌誌上にて発表いたします。

■あて先
〒100-8627　東京都中央郵便局私書箱27号
『日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー』事務局

## プレゼント・記入例




＊実際の商品とは多少異なることがあります。

❶Appleコンピュータ iMac 2名様
ユニークなデザインが魅力のディスプレイ一体型

❷SHARP コミュニケーションパル 10名様
どんな携帯電話でもメール＆インターネットが楽しめる

❸SONY MDウォークマン 10名様
長時間再生可能なスマート・ジャケットモデル

❹CASIO プチコレ 20名様
シールが作れるフラッシュ付きデジタルカメラ

❺おもちゃ券(2万円分) 20名様
ゲーム機からソフトまで、お好きなものを2万円分買える

●Japan Game of the Year特製プレミアム・テレホンカード
抽選にもれた方の中から、さらに抽選で1000名様に差し上げます。

▼記入例

郵便番号　〒○○○－○○○○
住所　○○県△△市○○町1－2－3
氏名　一番太郎
年齢　22歳
性別　男
職業　学生
電話番号　0000－○○○－△△△△

投票用紙は必ず裏面全面にノリをつけて貼ってください。
(注)フレッシュ賞、ビジュアル賞、サウンド賞は、グランプリ候補と同じタイトルに投票することができます。

## 投票用紙

| 投票用紙 | | |
|---|---|---|
| グランプリ（2作品） | | |
| フレッシュ賞（1作品） | | |
| ビジュアル賞（1作品） | | |
| サウンド賞（1作品） | | |
| 希望商品番号 | | |

キリトリ線

## ゲーム専門雑誌15誌連合企画

主催 Japan Game of the Year実行委員会　＊雑誌名は五十音順になっています。

GameWalker
電撃王
電撃PlayStation
HYPERプレイステーション
週刊ザ・プレイステーション
電撃G's マガジン
ドリームキャストFAN
HYPERプレイステーションRe-mix
The 64DREAM
電撃ドリームキャスト
Dreamcast PRESS
PlayStation Magazine
じゅげむ
電撃NINTENDO64
週刊Dreamcast ドリームキャストマガジン

# JAPAN GAME OF THE YEAR 1999

『Japan Game of the Year』は、ゲーム専門雑誌15誌の協力により、みなさんの声をゲームの世界に反映させるために制定されました。グランプリをはじめとする各賞は、純粋に読者のみなさんからの投票により選出されます。実施要綱をよく読んで、ふるってご参加ください。なお、投票してくださった方のなかから、抽選で豪華商品を差し上げます。

## ノミネート作品

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | ARMORED CORE MASTER OF ARENA | フロム・ソフトウェア | PS |
| 2 | R4 -RIDGE RACER TYPE4- | ナムコ | PS |
| 3 | 悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～ | コナミ | SS |
| 4 | 悪魔城ドラキュラ黙示録 | コナミ | N64 |
| 5 | アストロノーカ | エニックス | PS |
| 6 | ヴァンパイア セイヴァー | カプコン | SS |
| 7 | ヴィジランテ8 | シスコンエンタテイメント | PS |
| 8 | ウエットリス | イマジニア | N64 |
| 9 | ウンジャマ・ラミー | SCE | PS |
| 10 | EHRGEIZ（エアガイツ） | スクウェア | PS |
| 11 | エアロダンシング featuring Blue Impulse | CRI | DC |
| 12 | Echo Night | PS | PS |
| 13 | SDガンダム GGENERATION | バンダイ | PS |
| 14 | F-ZERO X | 任天堂 | N64 |
| 15 | エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～ | ガスト | PS |
| 16 | お嬢様特急 | メディアワークス | SS/PS |
| 17 | 快刀乱麻 雅 | imadio(イマディオ) | PS |
| 18 | 影牢 ～刻命館 真章～ | テクモ | PS |
| 19 | 仮面ライダー | バンダイ | PS |
| 20 | ガングリフォンII | ゲーム アーツ/ESP | SS |
| 21 | がんばれゴエモン でろでろ道中 オバケてんこ盛り | コナミ | N64 |
| 22 | 北へ。White Illumination | ハドソン | DC |
| 23 | 機動戦艦ナデシコ The blank of 3years | セガ | SS |
| 24 | 機動戦士ガンダム ギレンの野望 | バンダイ | SS |
| 25 | 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア | バンダイ | PS |
| 26 | 久遠の絆 | フォグ | PS |
| 27 | クラッシュ・バンディクー3 ～ブッとび！世界一周～ | SCE | PS |
| 28 | クレイマン・クレイマン ～ネバーフッドの謎～ | リバーヒルソフト | PS |
| 29 | クロス探偵物語 ～もつれた7つのラビリンス～ | ワークジャム | SS |
| 30 | GUNPEY（グンペイ） | バンダイ | WS |
| 31 | ゲッターラブ!!～ちょー恋愛パーティーゲーム～ | ハドソン | N64 |
| 32 | 幻想水滸伝II | コナミ | PS |
| 33 | サイキックフォース2012 | タイトー | DC |
| 34 | XI［sai］ | SCE | PS |
| 35 | SILENT HILL | コナミ | PS |
| 36 | THE HOUSE OF THE DEAD 2 | セガ | DC |
| 37 | サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜 特別篇 | チュンソフト | PS |
| 38 | サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～ | セガ | SS |
| 39 | 実況パワフルプロ野球6 | コナミ | N64 |
| 40 | 実況パワフルプロ野球'98 | コナミ | PS |
| 41 | 実況ワールドサッカー ～World Cup France'98～ | コナミ | N64 |
| 42 | シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮 | セガ | SS |
| 43 | SHADOW TOWER | フロム・ソフトウェア | PS |
| 44 | 少女革命ウテナ いつか革命される物語 | セガ | SS |
| 45 | 私立ジャスティス学園 | カプコン | PS |
| 46 | 神機世界 エヴォリューション | セガ/ESP/スティング | DC |
| 47 | 新日本プロレス闘魂炎導2 the next generation | ハドソン | N64 |
| 48 | スーパーロボット大戦F 完結編 | バンプレスト | SS |
| 49 | スターオーシャン セカンドストーリー | エニックス | PS |
| 50 | ストリートファイターZERO3 | カプコン | PS |
| 51 | セガラリー2 | セガ | DC |
| 52 | ゼルダの伝説 時のオカリナ | 任天堂 | N64 |
| 53 | センチメンタルジャーニー | バンプレスト | PS |
| 54 | 双界儀 | スクウェア | PS |
| 55 | 蒼天の白き神の座 ～GREAT PEAK～ | SCE | PS |
| 56 | ソニック アドベンチャー | セガ | DC |
| 57 | ダービースタリオン | アスキー | SS |
| 58 | ダブルキャスト | SCE | PS |
| 59 | 探偵神宮寺三郎 夢の終わりに | データイースト | PS |
| 60 | チョコボの不思議なダンジョン2 | スクウェア | PS |
| 61 | ディープ フィアー | セガ | SS |
| 62 | テイルズ オブ ファンタジア | ナムコ | PS |
| 63 | 電車でGO！2 | タイトー | PS |
| 64 | TOYS DREAM（トイズドリーム） | ケイエスエス | PS |
| 65 | トゥームレイダー3 | エニックス | PS |
| 66 | To Heart | アクアプラス | PS |
| 67 | 東京魔人学園剣風帖 | アスミック・エース エンタテインメント | PS |
| 68 | トゥルーラブストーリー2 | アスキー | PS |
| 69 | ときめきメモリアルPOCKET スポーツ編/カルチャー編 | コナミ | GB |
| 70 | ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド | エニックス | GB |
| 71 | 2999年のゲームキッズ | SCE | PS |
| 72 | 日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG～ | セガ/エニックス | SS |
| 73 | ニンテンドウオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ | 任天堂 | N64 |
| 74 | ぬし釣り64 | パックインソフト | N64 |
| 75 | NOëL3 | パイオニアLDC | SS/PS |
| 76 | バーチャコールS | キッド | SS |
| 77 | バーチャファイター3tb | セガ | DC |
| 78 | パイロットになろう！ | パックインソフト | PS |
| 79 | 爆走 デコトラ伝説 ～男一匹夢街道～ | ヒューマン | PS |
| 80 | パワーストーン | カプコン | DC |
| 81 | バンジョーとカズーイの大冒険 | 任天堂 | N64 |
| 82 | ビートマニア | コナミ | PS |
| 83 | ビートマニアGB | コナミ | GB |
| 84 | Pia♡キャロットへようこそ!!2 | NECインターチャネル | SS |
| 85 | ピカチュウげんきでちゅう | 任天堂 | N64 |
| 86 | ひみつ戦隊メタモルV（ファイブ） | 毎日コミュニケーションズ | SS |
| 87 | ファーストKiss☆物語 | ヒューネックス | PCFX/PS |
| 88 | ファイティングカップ | イマジニア | N64 |
| 89 | FINAL FANTASYVIII | スクウェア | PS |
| 90 | FIFA ROAD TO WORLD CUP98 | エレクトロニック・アーツ・スクウェア | PS |
| 91 | ブラックマトリクス | NECインターチャネル | SS |
| 92 | ブルー スティンガー | セガ | DC |
| 93 | BRAVE FENCER 武蔵伝 | スクウェア | PS |
| 94 | 牧場物語2 | パックインソフト | N64 |
| 95 | ポケットファイター | カプコン | SS |
| 96 | ポケットムームー | SCE | PS |
| 97 | ポケモンカードGB | 任天堂 | GB |
| 98 | ポケモンスタジアム | 任天堂 | N64 |
| 99 | ポケモンスナップ | 任天堂 | N64 |
| 100 | ポポローグ | SCE | PS |
| 101 | MARVEL VS.CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES | カプコン | DC |
| 102 | マール王国の人形姫 | 日本一ソフトウェア | PS |
| 103 | マリオパーティ | 任天堂 | N64 |
| 104 | メタルギア ソリッド | コナミ | PS |
| 105 | モンスターファーム2 | テクモ | PS |
| 106 | 遊☆戯☆王 デュエルモンスターズ | コナミ | GB |
| 107 | 遊戯王 モンスターカプセル ブリード＆バトル | コナミ | PS |
| 108 | 悠久幻想曲 ensemble | メディアワークス | PS/SS |
| 109 | 悠久幻想曲 ensemble2 | メディアワークス | PS/SS |
| 110 | 雪割りの花 | SCE | PS |
| 111 | RISING ZAN ～THE SAMURAI GUNMAN～ | ウエップシステム | PS |
| 112 | ラングリッサーV ジ エンド オブ レジェンド | メサイヤ | SS |
| 113 | リベログランデ | ナムコ | PS |
| 114 | ルナ2 エターナルブルー | 角川書店/ESP | SS |
| 115 | LUNATIC DAWNIII | アートディンク | PS |
| 116 | レイディアント シルバーガン | トレジャー/ESP | SS |
| 117 | レガイア伝説 | SCE | PS |
| 118 | Let'sスマッシュ | ハドソン | N64 |
| 119 | ワールド・ネバーランド2 ～プルト共和国物語～ | リバーヒルソフト | PS |
| 120 | ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3 ～World Cup France'98～ | コナミ | PS |

＊ノミネート一覧はノミネート番号、作品名(五十音順)、メーカー名、機種名の順になっています。＊2機種で発売されているタイトルのうち、ノミネート選考委員会の厳正なる協議により、ゲーム性に大きな差がないと判断された作品は、原則として一つの作品として扱わせていただきます。＊DC=ドリームキャスト、FX=PC-FX、GB=ゲームボーイ、N64 =ニンテンドウ64、PS=プレイステーション、SS=セガサターン、WS=ワンダースワン

# 電撃ポケットステーション PocketStation

1999 7/9

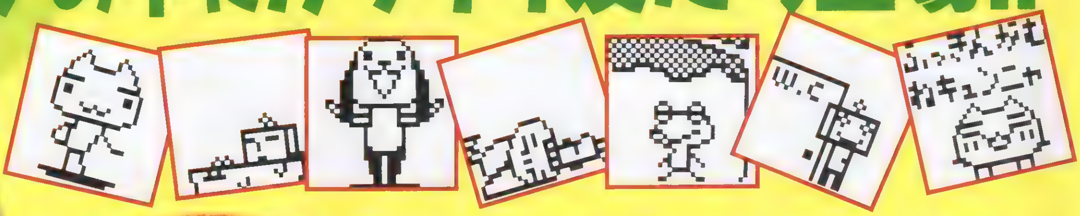
今回はポケステの中に住んでいるユニークなキャラクター（ポケピ）と、いろんな会話やゲームを楽しむことができる画期的なポケステ専用タイトル『どこでもいっしょ』を大特集！　この『どこいつ』はひたすらお話することを楽しむコミュニケーションソフト。気に入ったポケピに好きな名前を付けて、いろいろお話できるのだ。さらにコトバを教えてやれば、そのコトバを使ってしゃべり出す。ポケピたちのかわいい仕種や楽しい会話の数々に、キミも必ず夢中になるぞ!!






◀青空の下でピクニック!?　PS本体でさらに愛らしいポケピたちの姿が見れるぞ。

## コトバを覚えて会話する！ポケステの中にカワイイ友だち登場!!






しあわせなのニャ♥

# どこでもいっしょ

DOKO★DEMO★ISSYO

**トロ**

さみしがりやの甘えん坊。とても純粋で、無邪気なのでだまされやすい。夢は人間になること。(名前は[illegible])



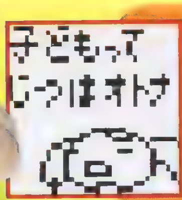
▲部屋でくつろぐ姿がラブリー♥
これからポケピとの生活が始まるぞ。

■SCE I ■7月22日■¥3,800■ETC■必要ブロック数15



ほけすてニュース　池袋・サンシャインシティにある屋内型テーマパーク「ナムコ・ナンジャタウン」で、7月24日からスタートする新アトラクション「ナジャブの冒険」。そこで使う小型携帯アイテム「マイ・ナジャブ」は、実は内部にポケステを内蔵していて、いろいろな機能が楽しめるのだ。詳しくは216ページを見てね。

# ポケステで暮らすキャラ＝ポケピ






## ジュン

歌うことと、テレビが大好き。紅白出場を目指して、ただいまカラオケでレッスン中。マイペースな現代っ子だ

好きなポケピ（＝ポケットピープル）を選んで、データをダウンロードすれば、その日からポケピが、ポケステの中で１人暮らしを始めるぞ。ポケステを通じて、いつでもポケピと言葉を交わすことができるのだ。ポケピはポケステの時計機能によって実時間に応じた生活を送っているので、昼は洗濯や読書をしたり、夜は寝ていたりと、様々な姿を見せてくれるぞ。ポケステだからどこでも持ち歩けるし、PS本体につなげばよりキレイな画面でお話することが可能なのだ!!

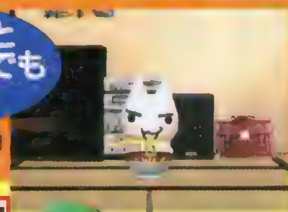


◀音楽鑑賞中。話しかければ、喜んで応じてくれるぞ。



◀朝は新聞の投書欄をチェック。文字だって読める!?

**ポケステとPSどっちでもOK！**

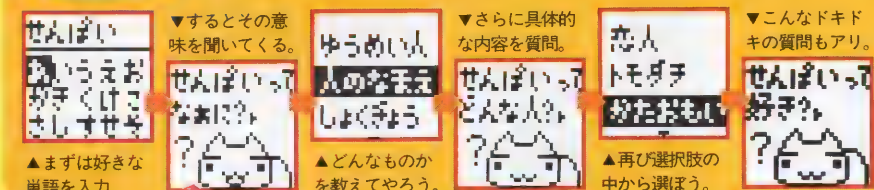


▶PSでもまったく同じように会話できる。

# ポケピにコトバを教えよう!

**好きなコトバをどんどん入力！**

ポケピがすごいのは、コトバをしゃべるだけでなく、覚えることもできるというところ。好きなコトバとその意味をポケステで教えてあげると、ちゃんと会話の中で使ってくれるのだ。ときどきヘンなことも言うけど、そこが逆にご愛敬。どんどんキミのコトバを吸収していくぞ!!




▲まずは好きな単語を入力。

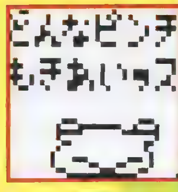
▼すると、その意味を聞いてくる。

▲どんなものかを教えてやろう。

▼さらに具体的な内容を質問。

▲再び選択肢の中から選ぼう。

▼こんなドキドキの質問もアリ。

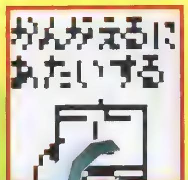





## リッキー

世界一の格闘家を目指し、修業のため上京中。純朴な性格だが、「井の中の蛙」なところもある。本業は教師らしい

# ひたすらおしゃべりが楽しいのだ!






## スズキ

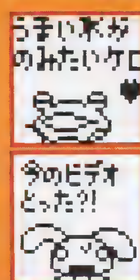
論理的で、哲学的な研究家。まじめなカタブツタイプ。新しい発明をしてノーベル賞をもらうため、日夜研究中



▲落ち込んで話しかけてくるときも。なぐさめてあげよう!!

**表情豊かなポケピにもうドキドキ!?**

あとはとにかくお話あるのみ。コトバを教えれば教えるほどポケピは賢くなり、２人の話題はどんどん豊富になっていくのだ。ときにはポケピの方から知りたいことを尋ねてきたり、呼び出し音で話しかけてきたりすることもある。喜怒哀楽の豊かなポケピの話しぶりに、こちらまで幸せな気分になっちゃうぞ!!



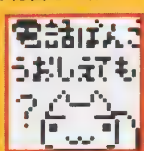

◀ポケピたちにはそれぞれ個性があって、話の内容も微妙に違ってくる。

# 仲間と通信でさらに盛り上がる!

## 名刺交換

通信機能を使って、お互いに名刺を交換することもできるぞ。名刺には最初に入力した名前や誕生日、電話番号などが登録されており、PS本体で確認できるのだ。さらにそのときお互いの秘密も…!?

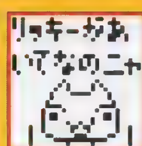
**キミは何人の名刺を集められるかな!?**




▶相手によっては、電話番号をヒミツにしておくこともできるぞ。

## しりとり

ポケピの知っているコトバ（最初から知っている単語＋教えた単語）を使って、通信機能でしりとり遊びをすることも可能なのだ。もちろんよりボキャブラリーの多い方が断然有利。勝つためには日ごろの教育、そして何より深い愛情が必要になってくる。みんなでワイワイ遊べば、メチャクチャ盛り上がるぞ!!




◀ウチの子の方が賢いと自慢するためにも勝つべし!!






## ピエール

自立するために実家を飛び出してきた、夢見る乙女（男？）。花言葉や、占いにとても詳しい。流行りものが大好き





ポケステに脚（スタンド）を着せて「顔」も表示することができる、かわいいスケジュール管理ソフト「ポケラー」が、アトラスから発売されるぞ。入力したスケジュールに応じて、メッセージや呼び出し音で知らせてくれるスグレモノなのだ。マスコットとしても最適!!（発売日・価格は未定）

# 電撃 NEWS STATION

6月25日

今号では、発表会とイベントの情報が多数！ プレゼントもあるぞ!!

EVENT イベント

## 会場ではついに『2』が見られる!

『ときめきメモリアル』5周年記念イベント 8月6〜8日




### 記念すべき５周年をみんなで祝おう!

ＰＣエンジン版の発売から５年。あらゆるハードで発売され、ブームを巻き起こしたコナミの『ときめきメモリアル』は、５月27日で生誕５周年を迎えるのだ。そこでファン感謝イベント「ときめきメモリアル THE 5th Anniversary 〜文化祭へ行こうよ！〜」が、８月６〜８日に東京で開催されることになったぞ!!

### 会場では『2』のVTRも!

このイベントの最大の目玉は、発売が待たれる『ときめきメモリアル２（仮）』のＶＴＲ上映。イベントの参加者だけが、一足早く動く『２』を目にできるのだ。これはもう行くしかない!!

### アニバーサリーグッズの先行販売もある!

会場では「ときめき」の世界観を味わえる企画の数々に加えて、新作グッズの先行販売も予定されているぞ。売り切れ必至の人気アイテムを、発売に先駆けてゲットするまたとないチャンス!! この機会を逃すな!!

### 開催記念プレゼント!



このイベントの開催を記念して、７月７日発売の新『ときめき』グッズ、「ときめきリストゲーム」(コナミ・全３種類・各¥7,800［税別］)を各１名様にプレゼントするぞ。腕時計タイプの液晶ゲームで、あこがれのヒロインといっしょに生活ができるのだ。希望者は欄外の応募要項に従って応募しよう!!

**ときめきメモリアル THE 5th Anniversary 〜文化祭に行こうよ!〜**

▶８月６日(金)〜８日(日)　▶東京・新宿住友ホール　▶入場無料

※各日とも12時より開場、閉場は６・７日が17時、８日は16時予定。また、会場への行き方は、ＪＲ新宿駅下車で、西口より徒歩約７分。詳しくは事務局(TEL:03-3479-3044、受付・平日15:00〜17:00）へ。

TOPIC イベント

## ホビーの祭典!!

次世代ワールドホビーフェア レポート

### 注目の次世代ホビーが勢ぞろい!!



▲大盛況の会場風景。やっぱり親子連れが多い!?

子どもたちにはすっかり定着した、「第10回次世代ワールドホビーフェア」が６月12・13日に開催された。新作ホビーの展示・販売、イベントなど、その注目の内容をレポートするぞ。

### 注目の出展メーカーをチェック!

会場には、ＰＳでおなじみのメーカーも出展していたぞ。ＳＣＥＩブースは、『サルゲッチュ』一色。試遊台が多数設置され、ピポサルの着ぐるみも人気だった。コナミは、この夏に発売される予定の、携帯ゲームの新作を出展。試遊コーナーに多くの人が集まっていたぞ。



▶ＳＣＥＩブースは『サルゲッチュ』のみ展示。



▶子どもたちで賑わうコナミブース。

EVENT イベント

## まだ恐怖は終わらない……

バイオハザード ナイトメア 期間延長・ほか



▲あの悪夢が現実に…。心臓が凍りつく恐怖を体験してみては？

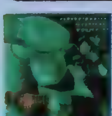
### 『バイオ』の恐怖が現実に!?

昨年夏、大阪のエキスポランド内にオープンした「バイオハザード ナイトメア」。『バイオ』制作スタッフの監修による、この恐怖の館が、９月15日まで開催期間を延長することになったぞ。リアルに再現された洋館内で、プロの役者が演じる、ゾンビの群れがキミを襲う!! 夏休みに最適のこのアトラクション。まだ行っていない人はぜひ挑戦してみよう!!

**バイオハザード ナイトメア**

▶大阪・エキスポランド内 ピクニック広場特設会場
▶９月15日まで
▶￥800（税込・入園料は別途かかります）

### 『ストⅢ 3rd』のサントラも発売!!



カプコンの人気対戦ＡＣＴ『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』の、迫力のサウンドを完全収録したサントラが、早くも７月７日に発売される。ファンは要チェック!!　（￥2,100・税込／セルピュータ）

EVENT イベント

## ナンジャタウンの新企画に注目!

ナムコ・ナンジャタウン情報



### 「ポケステ」で遊ぶ!

「マイ・ナジャヴ」は実は内部にポケステを搭載。だから小型で高性能なのだ!!

### 夏休みはナジャヴと遊ぼう!

個性的なアトラクションの数々で来場者を楽しませてくれる「ナムコ・ナンジャタウン」。この人気のテーマパークに、新たな大型アトラクション「ナジャヴの大冒険」が、７月24日から登場するぞ。これは携帯アイテム「マイ・ナジャヴ」の情報をもとに、宝を求めてパーク全域を冒険していくというもので、途中で止めても次回は続きから遊べるコンティニュー機能付き。この夏は「ナンジャタウン」で大冒険に挑んでみては？ お問い合わせは TEL:03-5950-0765(ナンジャタウン)。

**ナンジャタウンへの行き方**

[illegible]

**お得なイベントもチェック♥**

[illegible]

「ときめきリストゲーム」プレゼント要項　希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・ほしいゲームキャラの種類（藤崎詩織・虹野沙希・館林見晴の３人のなかから１人）を明記して、〒101-8305（株）メディアワークス「ＤＰＳときめきプレゼント」係まで応募しよう。しめ切りは７月８日（消印有効）だぞ。©KONAMI

RELEASE 発表会

## ミュージカル「オズ」と『ルング～』の関係!?

### ミュージカル「オズの魔法使い」制作発表会



▲制作発表会には、祐実ちゃんを始め、出演メンバーが勢ぞろい。

**人気ミュージカルとゲームがタッグ!?**

安達祐実ちゃん主演のミュージカル、「オズの魔法使い」が、今年も東京・新宿コマ劇場で上演されることになったぞ。実はコレ、同じく「オズ～」を題材にした、TYOエンタテインメントのAVG『ルングルング』（秋発売予定）とタイアップしていて、広告等で協力する予定なのだ。今後の展開に注目しよう!!



◀『ルングルング』の発売にも、期待が高まるのだ!!

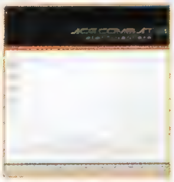
**オズの魔法使い**

▶8月1～29日　▶新宿コマ劇場
※前売券は全国のプレイガイドなどで好評発売中。
予約TEL:03-3200-2213

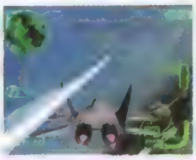
TOPIC トピック

## ただの音楽CDじゃない!!

### 「エースコンバット3」サントラCD



◀もちろんサントラCDも、28曲を収録した充実の内容になっている。



▶「3」のデータで遊ぶこともできる!

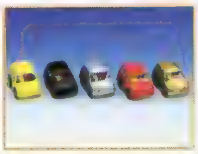
**なんとPS用ROMが付いているぞ**

ナムコから発売中のSTG「エースコンバット3 エレクトロスフィア」。このソフトのサントラCDが、メディアファクトリーから発売されるぞ。実はこのCD、2枚組の構成で1枚はPS用CD-ROMなのだ。ゲーム本編で使用できるスペシャルデータや、開発秘話のムービーなどを収録した、ファン必携の内容になっているぞ。タイトルは「エースコンバット3 エレクトロスフィア ダイレクトオーディオ with AppenDisc」で、8月26日発売。価格は￥3,200（税込）だ。期待して発売を待とう!!

PRESENT プレゼント

## レアなチョロQをあげる!

### 限定版「チョロQキューブ」プレゼント



▲優秀者に毎月贈られる限定版「チョロQキューブ」。これをハガキ1枚でゲットできる絶好のチャンスだ!!

**限定版チョロQを手に入れるチャンス!!**

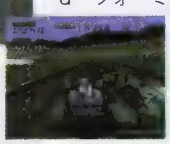
タカラでは、チョロQ発売20周年を記念して、「チョロQペイントキャンペーン」を実施中だ。詳しい内容は、タカラのHP（http://www.takaratoys.co.jp）などで確認してみよう。また、これを記念して、本誌の読者5名様に限定版「チョロQキューブ」をプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記し、欄外のあて先まで応募しよう。

RELEASE 発表会

## 富士スピードウェイで発表会!

### TYOエンタテインメント新作ソフト発表会





▲激戦が繰り広げられた富士スピードウェイ。この興奮がゲームに!!
▶ゲーム画面はコレ!!

**本物の迫力をリアルに再現したRCG!!**

国内開催で人気のレースを、最新のデータで完全にゲーム化した、TYOエンタテインメントのRCG『フォーミュラ・ニッポン』の制作発表会が、富士スピードウェイで行われたぞ。このゲームは同名の人気国内レースをゲーム化したもの。当日も会場では、実際のレースが展開されていたぞ!

BOOK 本

## 2つの画集が好評発売中!!

### 『後夜祭』/『久遠の絆』原画集

**あの感動が再び!! 原画集でその魅力を再確認してみよう!**









▲最大の魅力であるビジュアルを完全収録!!
▶キミの知らない、新たな事実が明らかに!!

翔泳社の恋愛SLG『後夜祭 -a sherd of youthful memories-』の原画集がついに登場。美樹本晴彦氏のイラストを完全収録した、ファン必携の1冊なのだ。また、フォグのAVG『久遠の絆』の公式原画&設定集も発売中だぞ。これを読めば、すべての謎が明らかに!?

**後夜祭** ※1
▶発売中 ▶￥2,095（税別）▶ケイエスエス

**久遠の絆** ※2
▶発売中 ▶￥1,900（税別）▶ソニーマガジンズ

**2つの本を計6名様にプレゼント**

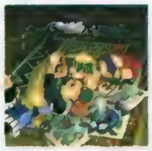
発売を記念して、この2つの原画集をそれぞれ3名の読者にプレゼントするぞ。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・欲しい原画集のタイトルを明記して、〒101-8305㈱メディアワークス「DPS原画集プレゼント」係まで。しめ切りは7月8日（消印有効）。

MUSIC 音楽CD

## サントラCDも要チェック!!

### 最新CD情報

**続々登場するゲーム関連CDのなかから2枚をピックアップ!!**



**『グランディア』…ベスト オブ グランディア**

SS版RPGの最高峰『グランディア』がついにPSで発売!! それを記念して、ファン待望のベスト盤サントラが登場したぞ。厳選された16+2の名曲に聞き惚れよう!!
▶発売中　▶￥2,940（税込）▶ツーファイブレコード

**サイン会を開催!**

作曲を担当した岩垂徳行氏のサイン会が、6月27日（13:00～、15:00～）に「第2回デジキャラフェスティバル」（会場 池袋サンシャイン文化会館Bホール）のツーファイブレコードブースで行われるぞ。当日会場でこのCDを買うと、サイン色紙引換券がもらえるので、ぜひ参加してみよう!!





**『ウンジャマラミー』…メイク・イット・スウィート**

SCEIの『ウンジャマラミー』で人気のMilk Canが、ついに1stアルバムを発売したぞ。熱いロックサウンドが全部で15曲。みんなでMilk Canを応援しよう!!
▶発売中　▶￥2,548（税込）▶SPE・ビジュアルワークス

**イカすケース+ストラップププレゼント**

非売品のケースとストラップを、3名様にプレゼント。希望者はハガキに、住所・氏名・年齢・電話番号を明記し、〒101-8305（株）メディアワークス「DPSラミー」係まで。しめ切りは7月8日（消印有効）。



## はみ出せ 電撃情報ステーション

**●「FF-The Movie-」に新たな動き!**

2001年の公開を目指して製作中の「Final Fantasy-The Movie-」の最新情報をお伝えするぞ。現在本作はロサンゼルスのスタジオでアフレコ作業中。声優には、アレック・ボールドウィン（代表作「マーキュリーライジング」）やスティーブ・ブシェ　ミ（代表作「アルマゲドン」）など、ハリウッドの名優陣を多数起用している。最先端の技術を用いた、フルCGムービーで展開されるこの作品。今後の続報にも期待しよう!!

**●CM出演者のオーディションを開催**

8月26日に発売される、コナミの『Dance Dance Revolution 2nd REMIX』。このTVCMの出演者を決定する、オーディションが開催されることになったぞ。参加希望者は、規定曲を踊ったVTRを応募し、第1次審査を受けることになる。興味のあるキミは、事務局（TEL.03-3544-1338）まで問い合わせよう。コナミHP（http //www konami co jp）でも情報を掲載しているぞ。なお、最終審査は、東京・大阪・名古屋の3会場で開催される。

「チョロQ」プレゼントのあて先　〒104-0061 東京都中央区銀座5-10-6 ジャパンPRビジョン「タカラ チョロQプレゼント DPS」係（しめ切りは8月31日必着）
※NEWSページのプレゼントの当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。
※1、※2……正式タイトルは「後夜祭 -a sherd of youthful memories- Visual Works」、「久遠の絆 公式原画&設定集 Love & Death」です。






ハイクオリティなグラフィックばかりに目を奪われてはいけない!

『オメガブースト』は、意外なまでに硬派な3D・STGなのだ。

本書、「オメガブースト最終攻略ガイド」は、まさに文字通りの最終攻略、極め尽くすことを目的としている。得点計算のための方程式を詳解し、すべてのゾーンでSランクを獲得するために必要な攻略法をまとめあげた。

これを読めば、キミの『オメブー』は絶対に変わる! そして、すべての戦いに完璧な勝利をおさめることができるだろう。

# オメガブースト 最終攻略ガイド

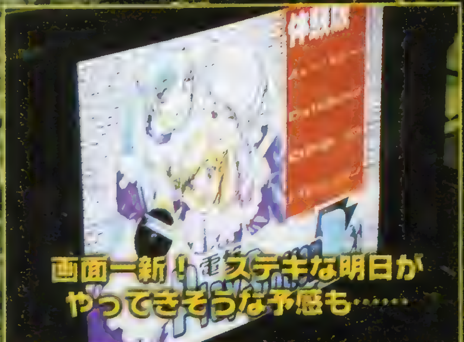
OMEGABOOST FINAL TACTICS BOOK

■6月25日発売 ■本体価格/¥1,200(税別) ■発行/メディアワークス



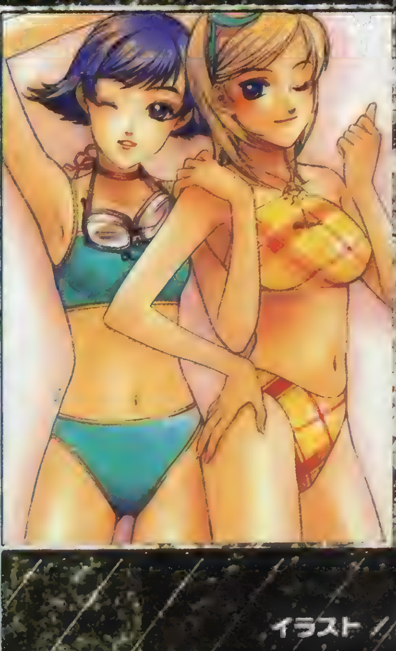
編集部が引っ越ししました。
同じビルの１Ｆ上に。なので
それを記念してッ！
増刊電撃プレイステーションＤ
がリニューアル（それは違う）！　誌面及び付録
ＣＤ－ＲＯＭの中身がバッチリ
カッキリ．スッカリとチェンジ
しちゃったりイロイロなことに
なっております。あなたはもう
次号Ｄ21 を買わずにはいられないハズ。気にな
る中身は……なんと驚異の２枚組み！　涙あふれ
るサービス価格．定価はすえおき980円！！！！
こりゃスゴイ！　おいちゃんに３億冊売っとくれ
てなことにならないかなあ……編集部員一同


引っ越し後，段ボールと
共に暮らす人々


画面一新！　ステキな明日が
やってきそうな予感も……

増刊電撃プレイステーションＤ21（Vol.114）
●７月15日（木）発売
■体験版：トロンにコブン：Ｌの季節：黒い瞳のノア：リモートコントロールダンディ：
ゲッターロボ大決戦！：ジェイルブレイカー：どこでもいっしょ：激走トマランナー：
パネキット：俺の料理：メディーバル～甦ったガロメアの勇者～：LORD OF MONSTERS：
■ムービー：アクアノートの休日２：ECHO NIGHT #2～眠りの支配者～：Lord of Fist：
サイフォンフィルター：みんなのGOLF 2：THE BOOK OF WATERMARKS：MDK：

要注意
次号本誌はメモリーカードシール付き！
本誌電撃プレイステーション Vol.113
●７月９日発売


イラスト／結有馬

# 電撃ランキングステーション

今回の集計期間 5月24日～6月6日

『エースコンバット3 エレクトロスフィア』が売り上げ第1位に。RPGなどに独占されがちなこの座をSTGが獲得したのはまさに快挙！

## 売り上げTOP20

**1 エースコンバット3 エレクトロスフィア**
高い「達成度」をマークするためには、タイム、得点、撃墜率が良いことが条件。
■ナムコ
■5月27日■STG
■¥6,800■239,119
初登場



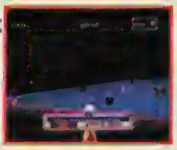

**2 ビートマニア APPEND GOTTAMIX**
相変わらず人気のリズムゲーム。『DDR』の続編が夏に出ることは知ってる？
■コナミ
■5月27日■ETC
■¥2,800■162,627
初登場



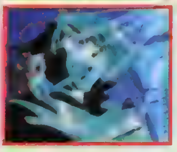

**3 ダンスダンスレボリューション**
バーサスモードでプレイしてる人たちを後ろから見ると、ちょっとおもしろいよ。
■コナミ
■4月10日■ETC
■¥5,800■69,283
前回1



**4 SIMPLE1500シリーズ Vol.10 THEビリヤード**
¥1,500なのに、充実した機能やモードがあるのもこのシリーズの魅力の1つ。
■カルチュア・パブリッシャーズ
■4月22日■TBL
■¥1,500■42,420
前回2



**5 ルナ2 エターナルブルー**
ダンジョンやムービー、ブロマイドなどのPS版オリジナル要素も満載。
■角川書店/ESP
■5月27日■RPG
■¥6,800■31,662
初登場



| 順位 | タイトル | データ | 前回 |
|---|---|---|---|
| 6 | パチスロ アルゼ王国 | ■アルゼ／6月3日／SLG／27,969 | 初登場 |
| 7 | ワールドスタジアム3 | ■ナムコ／4月8日／SPG／18,477 | 前回4 |
| 8 | カルドセプトエキスパンション | ■メディアファクトリー／5月1日／TBL／18,325 | 前回3 |
| 9 | みんなのGOLF(ザ・ベスト) | ■SCEI／3月25日／SPG／15,714 | 前回8 |
| 10 | せがれいじり | ■エニックス／6月3日／ETC／14,710 | 初登場 |
| 11 | オメガブースト | ■SCEI／4月22日／STG／14,510 | 前回6 |
| 12 | SIMPLE1500シリーズ Vol.1 THE麻雀 | ■カルチュア パブリッシャーズ／98年10月22日／TBL／14,275 | 前回5 |
| 13 | 超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか | ■バンダイビジュアル／5月27日／STG／13,852 | 初登場 |
| 14 | あすか120% ファイナル Burning Fest. | ■ファミリーソフト／5月27日／対戦ACT／12,731 | 初登場 |
| 15 | モンスターコンプリワールド | ■アイディアファクトリー／5月27日／RPG／12,556 | 初登場 |
| 16 | beatmania(ビートマニア) | ■コナミ／98年10月1日／ETC／12,180 | 前回12 |
| 17 | SuperLite 1500シリーズVol.3 おえかきパズル | ■サクセス／5月27日／PZG／10,054 | 初登場 |
| 18 | モンスターファーム2 | ■テクモ／2月25日／SLG／9 797 | 前回11 |
| 19 | デジモンワールド | ■バンダイ／1月28日／RPG／9,256 | 再登場 |
| 20 | グランツーリスモ(ザ・ベスト) | ■SCEI／3月25日／RCG／8,975 | 前回13 |

## 前評判TOP20

| 順位 | タイトル | データ | 前回 |
|---|---|---|---|
| 1 | 聖剣伝説 LEGEND OF MANA | ■スクウェア／7月15日／A・RPG／44,982 | 前回2 |
| 2 | ドラゴンクエストVII | ■エニックス／99年予定／RPG／44,126 | 前回1 |
| 3 | ワイルドアームズ 2nd イグニッション | ■SCEI／秋予定／RPG／41,127 | 初登場 |
| 4 | アークザラッドIII | ■SCEI／秋予定／RPG／36,414 | 前回4 |
| 5 | バイオハザード3 LAST ESCAPE(仮) | ■カプコン／発売日未定／AVG／29,560 | 初登場 |
| 6 | グランツーリスモ2 | ■SCEI／9月予定／RCG／22,285 | 前回11 |
| 7 | Lの季節 A piece of memories | ■トンキンハウス／8月5日／AVG／21,271 | 前回9 |
| 8 | DINO CRISIS | ■カプコン／7月1日／AVG／18,155 | 前回20 |
| 9 | SDガンダム G GENERATION-0 | ■バンダイ／夏予定／SLG／17,722 | 前回8 |
| 10 | ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2～不思議のダンジョン～ | ■チュンソフト／エニックス／9月15日／RPG／16,858 | 初登場 |
| 11 | 実況パワフルプロ野球'99開幕版 | ■コナミ／7月22日／SPG／15,129 | 初登場 |
| 12 | 黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～ | ■ガスト／7月1日／RPG／14,697 | 前回18 |
| 13 | サイキックフォース2 | ■タイトー／8月予定／対戦ACT／12,103 | 前回13 |
| 14 | フロントミッションサード | ■スクウェア／夏予定／S・RPG／11,671 | 前回6 |
| 15 | みんなのGOLF2 | ■SCEI／7月22日／SPG／11,239 | 初登場 |
| 16 | 逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮) | ■パイオニアLDC／秋予定／AVG／9,510 | 前回17 |
| 17 | 機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～ | ■バンダイ／冬予定／SLG／9,077 | 前回10 |
| 18 | ジョジョの奇妙な冒険 | ■カプコン／夏予定／対戦ACT／8,213 | 前回16 |
| 19 | アニメチック ストーリーゲーム① カードキャプターさくら | ■アリカ／8月5日／AVG／7,781 | 初登場 |
| 20 | ブレードメーカー | ■翔泳社／7月1日／RPG／6,916 | 初登場 |

## 読者人気TOP20

| 順位 | タイトル | データ | 前回 |
|---|---|---|---|
| 1 | ファイナルファンタジーVIII | ■スクウェア／2月11日／RPG／38,556 | 前回1 |
| 2 | テイルズ オブ ファンタジア | ■ナムコ／98年12月23日／RPG／32,559 | 前回7 |
| 3 | サガ フロンティアII | ■スクウェア／4月1日／RPG／26,989 | 前回6 |
| 4 | 幻想水滸伝II | ■コナミ／98年12月17日／RPG／21,849 | 前回4 |
| 5 | To Heart | ■アクアプラス／3月25日／AVG／17,722 | 前回3 |
| 6 | ゼノギアス | ■スクウェア／98年2月11日／RPG／13,832 | 前回8 |
| 7 | ファイナルファンタジーVII | ■スクウェア／97年1月31日／RPG／10,374 | 前回2 |
| 8 | 東京魔人學園剣風帖 | ■アスミック・エース エンタテインメント／98年6月18日／AVG／9,942 | 前回5 |
| 9 | ワイルドアームズ | ■SCEI／96年12月20日／RPG／9,510 | 前回16 |
| 10 | 女神異聞録ペルソナ | ■アトラス／96年9月20日／RPG／9,077 | 前回10 |
| 11 | スターオーシャン セカンドストーリー | ■エニックス／98年7月30日／RPG／8,645 | 前回14 |
| 12 | テイルズ オブ デスティニー | ■ナムコ／97年12月23日／RPG／7,781 | 再登場 |
| 13 | ファイナルファンタジータクティクス | ■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／7,348 | 再登場 |
| 14 | デビルサマナー ソウルハッカーズ | ■アトラス／4月8日／RPG／6,916 | 前回20 |
| 15 | バイオハザード2 | ■カプコン／98年1月29日／AVG／6,484 | 前回11 |
| 16 | 久遠の絆 | ■フォグ／98年12月3日／AVG／5,619 | 前回9 |
| 17 | ダブルキャスト | ■SCEI／98年6月25日／AVG／4,323 | 前回15 |
| 18 | スーパーロボット大戦F 完結編 | ■バンプレスト／4月15日／S・RPG／3,890 | 初登場 |
| 19 | カルドセプト エキスパンション | ■メディアファクトリー／5月1日／TBL／3,458 | 初登場 |
| 20 | グランツーリスモ | ■SCEI／97年12月23日／RCG／3,026 | 前回12 |

## ランキングトピック

シリーズ前2作品も人気の高かった『エースコンバット3 エレクトロスフィア』。お店の方の話では、今作から購入し始めた人も少なくなかったとか。【6月14日調べ】

**ショップ①▶メディアクラブAtoZ甲府店(山梨県)マネージャー:鳥井寛也さん**

今回は、『エースコンバット3 エレクトロスフィア』（ナムコ）が、いろいろな年齢の人によく売れていましたよ。『ビートマニア APPEND GOTTAMIX』（コナミ）も、店頭にコナミコーナーを作ったことや、大会を開いたこともプラスに作用し、大人気でした。大人向けの『パチスロ アルゼ王国』（アルゼ）は、夕方以降によく売れました。会社帰りに購入される方が多いんですね。今後発売されるソフトでは、『DINO CRISIS』（カプコン）のほか『みんなのGOLF 2』（SCEI）や『聖剣伝説』（スクウェア）などが楽しみですね。

**ショップ②▶ファミコンショップトミー八戸店(青森県)店長:風張三郎さん**

『ビートマニア APPEND GOTTAMIX』が絶好調。『ダンスダンスレボリューション』（コナミ）の勢いも全く衰えを見せず、リズム系ソフトの底力を見せられた感じですね。夏に登場する『DDR』の続編を楽しみにせずにはいられません。ユニークなTVCMの『せがれいじり』（エニックス）は中学生から社会人を中心に、予想していた以上に人気を集めました。今後は、予約が大量に入っている『聖剣伝説』や『DINO CRISIS』、『実況パワフルプロ野球99'開幕版』（コナミ）などのソフトに期待しています。

データ提供協力·ソフマップ、デジキューブ、トップボーイ、わんぱくこぞう　※ランキングは編集部が独自に集計したものです。



GAME美少女キャラクター専門誌
電撃G'sマガジン
DENGEKI G'S MAGAZINE
8月号
6月30日(水)発売
特別定価680円(税込)
特報2本
未発表キャラクター3人初公開!! 悠久幻想曲3
PS DC Perpetual Blue
G's独占特報!!
PS キミにSteady
充実の新作ラインナップ
PS 逮捕しちゃうぞ
PS カードキャプターさくら
PS Lの季節
PS ワールド ツアー コンダクター
Memories Off PS
3号連続
応募者全員サービススタート! 第1弾はコレ!
G'sでしか手に入らないオリジナルグッズ満載!!
KAREN
MARIE
HINAKO
『SisterPrincess』トレーディングカード
『センチメンタルジャーニー』トレーディングカード
『With You』テレホンカード
本誌12ページ大特集
発売直前キャラクター&ストーリー総チェック!!
With You SS
付録 描き下ろし『真奈美&菜織』特大ポスター
©KID 1999 ©カクテル・ソフト／NECインターチャネル　スタック ©天広直人／メディアワークス　イラスト／天広直人
発行●メディアワークス　発売●角川書店
お問い合せ▶03・3238・8605（角川書店特販部）
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

NEXT
# 次号予告
ISSUE

次号113号は、『スパロボCB』攻略第4弾をはじめ、『聖剣伝説』、『DINO〜』、『グランディア』、『ペルソナ2』の大攻略! 新作目白押しのSCEI特集にMCシール付録も!!

## ●Coming Soon!

どこでもいっしょ／みんなのGOLF2／重装機兵ヴァルケン2／ヴァンダルハーツII／私立ジャス学2／エースコンバット3／トルネコの大冒険2／Lの季節／トロンにコブン ほか

電撃PlayStation Vol.113は
**7月9日(金)発売**



表紙イラスト●ペルソナ2 罪
©ATLUS 1996、1999
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)



## What's D?

CD-ROM付録付き増刊号毎月発売中

次号D21は、リニューアル記念&夏休みスペシャル企画! 通常盤+SCEIスペシャルDISCで何とCD-ROM2枚組!! その他、謎の新企画、電撃ミュージアムも始動の夏休み快進撃号だ。

撃号だ。

電撃PlayStation D21
次号D21は**7月15日(木)発売**


# 電撃PlayStation Vol.112

1999年7月9日発行　第5巻　第19号　通巻108号

■発行人　塚田正晃
■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
　〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1－8
　電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元　角川書店
　〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
　電話(営業)03-3238-8605
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン　スタジオ・サン
■DTP　ローヤル企画　スタジオ・サン
　　　　東海創芸　フリーウェイ

## STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 千木良慎二、諏訪浩樹
[編集] 羽岡義晴、秋山力矢、澄本慎司、高橋輝、本多昇、大山卓也、小倉力、高橋里歌、中村需志、宮崎義憲、宮下雅史、宮原淳、森澤信彦、松崎啓太郎、宮田公彦、中川大明、鈴木和好、高橋智也、宮崎洋平
[進行] 中里卓司
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、田島勝、佐藤裕志、鴫原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、鈴木祐子、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、西牧真、草野テツオ、片山和哉、岩沢篤子、オーパーツ、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、松本健一、斉藤徳子、マーマーズグループ、花岡大輔、脇田奉実、CSマリーソル、染谷行人、篠崎明彦、海老原幸治、山田英治、後藤宏典
[アシスタント] 飯塚幸正、三輪邦宏、沖島聖史、古川朋久
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、トム、ゆず屋、コマツヒロノリ、フリーウェイ、デザイン ルーム ケー・ディー・アール、ローヤル企画、高野册
[写真]林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIA、真下裕、井上恵司、外崎久雄


## Letters おたよりのあて先


〒101-8305
　㈱メディアワークス
　電撃PlayStation編集部　○○○係
[ホームページアドレス]
　URL:http://www.mediaworks.co.jp/




## 広告索引
AD INDEX

# NEW SOFT SCHEDULE

## 電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはプレイステーション ザ・ベスト（フォーファミリーを含む）のもの、緑の行のタイトルは次世代プレイステーション（仮称）のものです。価格はすべて税別です。

### ●6月発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 24日 | UFO －A DAY IN THE LIFE－ | アスキー | ¥5800／ETC | 80 |
| 2 | 24日 | ペルソナ2　罪 | アトラス | ¥6800／RPG | 48,122 |
| 3 | 24日 | 恋愛講座　RealAge | イマジニア | ¥5800／SLG | |
| 4 | 24日 | 恋愛講座　RealAge　限定版 | イマジニア | ¥7800／SLG | |
| 5 | 24日 | 餓狼伝説　WILD AMBITION | SNK | ¥5800／対戦ACT | 139 |
| 6 | 24日 | ザ・キング・オブ・ファイターズ97(ザ・ベスト) | SNK | ¥2800／対戦ACT | |
| 7 | 24日 | 私立ジャスティス学園　熱血青春日記2 | カプコン | ¥5800／対戦ACT | 122,131 |
| 8 | 24日 | ジャームー狙われた街ー | ケーエージェイ | ¥5800／RPG | |
| 9 | 24日 | グランディア | ゲームアーツ／ESP | ¥5800／RPG | 114 |
| 10 | 24日 | ジャージーデビルの大冒険 | コナミ | ¥4980／ACT | |
| 11 | 24日 | メタルギアソリッド インテグラル | コナミ | ¥4980／ACT | 56 |
| 12 | 24日 | サルゲッチュ | SCEI | ¥5800／ACT | 76,123 |
| 13 | 24日 | ラブ・ラブ　トロッコ | ティー・ワイ・オー エンタテインメント | ¥4800／ACT | |
| 14 | 24日 | とんでもクライシス! | 徳間書店 | ¥5800／ACT | |
| 15 | 24日 | パチスロ完全攻略　アルゼ公式ガイドVol.4 | 日本シスコン | ¥6800／SLG | |
| 16 | 24日 | ツインズストーリー　きみにつたえたくて… | パンサーソフトウェア | ¥5800／SLG | |
| 17 | 24日 | ファイヤープロレスリング G | ヒューマン | ¥5800／SPG | |
| 18 | 24日 | こみゅにてぃぽむ　想い出を抱きしめて | ファミリーソフト | ¥3800／A・RPG | |
| 19 | 24日 | パカパカパッション | プロデュース | ¥5800予定／ETC | |
| 20 | 24日 | パチスロ帝王mini～Dr A7～ | メディアエンターテイメント　Bull's Eye | ¥3800／SLG | |

### ●7月発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 21 | 1日 | アクアノートの休日2 | アートディンク | ¥5800／SLG | 123 |
| 22 | 1日 | 稲川淳二 恐怖の屋敷 | ヴィジット | ¥4800／AVG | 125,195 |
| 23 | 1日 | 黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～ | ガスト | ¥5800／RPG | 123,187 |
| 24 | 1日 | スレイヤーズろいやる2 | 角川書店／ESP | ¥5800／RPG | 124 |
| 25 | 1日 | DINO CRISIS | カプコン | ¥5800／AVG | 124,170 |
| 26 | 1日 | 聖少女艦隊バージンフリート | コナミ | ¥5800／AVG | 125 |
| 27 | 1日 | SuperLite 1500シリーズ　ザ・カーリング | サクセス | ¥1500／SPG | 125 |
| 28 | 1日 | SuperLite 1500シリーズ　ロードランナーレジェンドリターンズ | サクセス | ¥1500／TBL | |
| 29 | 1日 | SuperLite 1500シリーズ　アステロイド | サクセス | ¥1500／STG | |
| 30 | 1日 | サンコレBEST (スラー監修 ら～ちゃんのお絵かきロジック2～カラーもあります～ | サンソフト | ¥2800／PZG | |
| 31 | 1日 | 必殺パチンコステーション6～がきデカ&ジャマイカ～ | サンソフト | ¥4900／SLG | 125 |
| 32 | 1日 | 爆走兄弟レッツ&ゴー!!　エターナルウィングス(廉価版) | ジャレコ | ¥2800／RCG | |
| 33 | 1日 | ブレードメーカー | 翔泳社 | ¥5800／RPG | 125,195 |
| 34 | 1日 | アルカノイドR2000 | タイトー | ¥2000／PZG | 125 |
| 35 | 1日 | レストランドリーム | テイチク | ¥5800／SLG | 125 |
| 36 | 1日 | ミラノのアルバイトこれくしょん | ビクターソフト | ¥5800／ACT | 124,193 |
| 37 | 1日 | リバーヒルBEST vol1 クレイマン・クレイマン2～スカルモンキーのぎゃくしゅう～ | リバーヒルソフト | ¥2800／ACT | |
| 38 | 1日 | リバーヒルBEST vol2 ブルー・シカゴ・ブルース | リバーヒルソフト | ¥2800／AVG | |
| 39 | 1日 | リバーヒルBEST vol3 ミントン警部の捜査ファイル　道化師殺人事件 | リバーヒルソフト | ¥2800／AVG | |
| 40 | 1日 | リバーヒルBEST vol4 リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～ | リバーヒルソフト | ¥2800／SLG | |
| 41 | 1日 | リバーヒルBEST vol5 卒業II ネオ・ジェネレーション | リバーヒルソフト | ¥2800／SLG | |
| 42 | 8日 | ヴァンダルハーツII～天上の門～ | コナミ | ¥5980／S・RPG | 108,123 |
| 43 | 8日 | [illegible] | コナミ | ¥2800／SLG | |
| 44 | 8日 | DX社長ゲーム | タカラ | ¥5800／TBL | 125 |
| 45 | 8日 | Acid(アシッド) | たき工房 | ¥4800／PZG | 125 |
| 46 | 8日 | ポケットファミリー～しあわせ家族計画～ | ハドソン | ¥5800／SLG | 125 |
| 47 | 8日 | ぱーむたうん | 毎日コミュニケーションズ | ¥4800／TBL | 125 |
| 48 | 15日 | [illegible] | [illegible]フェクト | ¥4200／STG | 195 |
| 49 | 15日 | シティーブラボー!～ポップ・コレクション1280円vol.3～ | アルトロン | ¥1280／SLG | |
| 50 | 15日 | マイティヒット～ポップ・コレクション1280円vol.4～ | アルトロン | ¥1280／STG | |
| 51 | 15日 | バーガーバーガー2 | ギャップス | ¥5800予定／SLG | |
| 52 | 15日 | 聖剣伝説　LEGEND OF MANA | スクウェア | ¥6800／A・RPG | 90 |
| 53 | 15日 | THE BOOK OF WATERMARKS | SCEI | ¥6800／AVG | |
| 54 | 15日 | 海のぬし釣りー宝島に向かってー | パック・イン・ソフト | ¥4800／RPG | |
| 55 | 15日 | Startling Odyssey　－Blue Evolution－ | レイ・フォース | ¥6800／RPG | |
| 56 | 22日 | [illegible] | [illegible] | ¥5800／RPG | 20 |
| 57 | 22日 | トロンにコブン | カプコン | ¥5800／ACT | 166 |
| 58 | 22日 | SIMPLE1500シリーズ　Vol.11 THEピンボール | カルチュア・パブリッシャーズ | ¥1500／TBL | |
| 59 | 22日 | SIMPLE1500シリーズ　Vol.12 THEクイズ | カルチュア・パブリッシャーズ | ¥1500／TBL | |
| 60 | 22日 | 実況パワフルプロ野球'99開幕版 | コナミ | ¥5800／SPG | 174 |
| 61 | 22日 | アポカリプス | サクセス | ¥4800／ACT | 195 |
| 62 | 22日 | CINEMA英会話シリーズVol.6 愛の果てに | サクセス | ¥6800／ETC | |
| 63 | 22日 | SuperLite 1500シリーズ　ピンボール ゴールデンログス | サクセス | ¥1500／TBL | |
| 64 | 22日 | SuperLite 1500シリーズ　マーク矢崎の西洋占星術 | サクセス | ¥1500／TBL | |
| 65 | 22日 | SuperLite 1500シリーズ　麻雀II | サクセス | ¥1500／TBL | 195 |
| 66 | 22日 | SuperLite 1500シリーズ　あのこどこのこ エンドレス・シーズン | サクセス | ¥1500／TBL | |
| 67 | 22日 | どこでもいっしょ | SCEI | ¥3800／ETC | 214 |
| 68 | 22日 | リモートコントロール ダンディ | ヒューマン | ¥5800／ACT | 182 |
| 69 | 22日 | シミュレーションプロ野球'99 | ヘクト | ¥5800／SLG | |
| 70 | 29日 | ポップン・タンクス! | エニックス | ¥5800／対戦ACT | 190 |
| 71 | 29日 | ラクガキショータイム | エニックス | ¥5800／対戦ACT | |
| 72 | 29日 | ギターフリークス | コナミ | ¥5800／ETC | 194 |
| 73 | 29日 | グリントグリッター | コナミ | ¥5800／TBL | 191 |
| 74 | 29日 | みんなのGOLF2 | SCEI | ¥5800／SPG | 180 |
| 75 | 29日 | ストリートスクーターズ | TYO エンタテインメント | ¥5800予定／RCG | |
| 76 | 29日 | エースコンバット2(ザ・ベスト) | [illegible] | [illegible]／STG | |
| 77 | 29日 | ガンバレット(ザ・ベスト) | ナムコ | オープン／STG | |
| 78 | 29日 | [illegible] | バンプレスト | ¥2800／対戦ACT | |
| 79 | 29日 | プレイスタジアム4　不滅の大リーグボール | バンプレスト | ¥5800予定／SPG | |
| 80 | 29日 | 重装機兵ヴァルケン2 | メサイヤ | ¥5800／S・RPG | |
| 81 | 7月 | ブルムイ ブルムイ | カルチュア・パブリッシャーズ | ¥3000／RPG | |
| 82 | 7月 | 西陣パチンコ天国　EX | ケイエスエス | ¥5800予定／SLG | |
| 83 | 7月 | SuperLite 1500シリーズ　テナントウォーズα | サクセス | ¥1500／TBL | |
| 84 | 7月 | 激走　トマランナー | SCEI | ¥5800／RCG | |
| 85 | 7月 | クイズ キャラおけドン!　東映特撮ヒーローPART1 | バンプレスト | ¥3800予定／ETC | |
| 86 | 7月 | アトランティス～ザ・ロスト・テイルズ～ | ヒューマン | ¥4800／AVG | |
| 87 | 7月 | MONACO GRANDPRIX　racing simulation2 | UBIソフト | ¥5800／SLG | |
| 88 | 7月 | ABE'99(エイブ99) | リバーヒルソフト | ¥6800／ACT | |

### ●8月発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 89 | 5日 | 栄冠は君に4 | アートディンク | ¥5800／SLG | |
| 90 | 5日 | アニメチック ストーリーゲーム① カードキャプターさくら | アリカ | ¥6300／AVG | |
| 91 | 5日 | ～浜村淳の実話怪談～ 大幽霊屋敷　廉価版 | ヴィジット | ¥1980／AVG | |
| 92 | 5日 | MEREMANOID～マーメノイド～ | エクシング・エンタテイメント | ¥5800／RPG | |
| 93 | 5日 | 装甲機動隊LAPD | [illegible] | ¥5800／ACT | |
| 94 | 5日 | ロックマン | カプコン | ¥2800／ACT | |
| 95 | 5日 | 金田一少年の事件簿3～青龍伝説殺人事件～ | 講談社 | ¥5800予定／AVG | |
| 96 | [illegible] | 電車でGO!(ザ・ベスト) | タイトー | [illegible]／SLG | |
| 97 | 5日 | 探偵神宮寺三郎 EarlyCollection | データイースト | ¥4200予定／AVG | |
| 98 | 5日 | [illegible] THUNDER FORCE V Perfect System | テクノソフト | ¥2500／STG | |
| 99 | 5日 | テク[illegible]2 Neorude・ネオリュード | テクノソフト | ¥2500／RPG | |
| 100 | 5日 | 目指せエアラインパイロット | トワイライトエクスプレ | ¥6800／SLG | |
| 101 | 5日 | Lの季節　A piece of memories | トンキンハウス | ¥6500／AVG | 188 |
| 102 | 5日 | Cybernetic EMPIRE(サイバネティック エンパイア) | 日本テレネット／ウルフチーム | ¥5800／AVG | |
| 103 | 5日 | SDガンダム G GENERATION－0 | バンダイ | ¥6980予定／S・RPG | |
| 104 | 5日 | マリア2　受胎告知の謎 | ブレイク | ¥6800／AVG | |
| 105 | 5日 | ECHO NIGHT＃2　眠りの支配者 | フロム・ソフトウェア | ¥5800／AVG | 198 |
| 106 | 12日 | リアルロボット戦線 | バンプレスト | ¥6800／S・RPG | 14 |
| 107 | 12日 | ポケットチューナー | リバーヒルソフト | ¥2800／SLG | |
| 108 | 19日 | 太閤立志伝III | コーエー | ¥6800／S・RPG | 195 |
| 109 | 26日 | スペクトラルフォース　愛しき邪悪 | アイディアファクトリー | ¥5800予定／SLG | |
| 110 | 26日 | ガレリアンズ | アスキー | ¥6800／AVG | |
| 111 | 26日 | 東京惑星プラネトキオ | アスミック・エース エンタテインメント | ¥5800／AVG | |
| 112 | 26日 | SD飛龍の拳 エピソード1 奥義の書 | カルチャーブレーン | ¥3800／対戦ACT | |
| 113 | 26日 | あいたくて…～your smiles in my heart～ | コナミ | ¥6800／SLG | |
| 114 | 26日 | ダンスダンスレボリューション 2nd ReMIX | コナミ | ¥5800／ETC | 192 |
| 115 | 26日 | SuperLite 1500シリーズ [illegible]II | サクセス | ¥1500／TBL | |
| 116 | 26日 | SuperLite 1500シリーズ [illegible] | サクセス | ¥1500／RPG | |
| 117 | 26日 | SuperLite 1500シリーズ [illegible] | サクセス | ¥1500／TBL | |
| 118 | 26日 | いつか、重なりあう未来(あした)へ　サユリ編 | SME | ¥5800／SLG | |
| 119 | 26日 | いつか、重なりあう未来(あした)へ　シロウ編 | SME | ¥5800／SLG | |
| 120 | 26日 | パチスロ帝王2(仮) | メディアエンターテイメント | ¥5800／SLG | |
| 121 | 26日 | Lord of Fist | メディアワークス | ¥5800予定／RPG | |
| 122 | 28日 | ウイニングポスト4 | コーエー | ¥6800／SLG | 22 |
| 123 | 8月 | ～ミスタープロスペクター～ほりあてくん | アスク／リズミックス | ¥3800／RPG | |
| 124 | 8月 | Little Lovers SHE SO GAME | NTT出版／日経映像 | ¥6800予定／TBL | |
| 125 | 8月 | 名車列伝 Greatest 70's <復刻版> | エポック社 | ¥2800／RCG | |
| 126 | 8月 | バーチャル飛龍の拳2ダッシュ | カルチャーブレーン | ¥2800／対戦ACT | |
| 127 | 8月 | syphon filter | スパイク | ¥5800／ACT | |
| 128 | 8月 | パネキット | SCEI | ¥5800／SLG | 189 |
| 129 | 8月 | サイキックフォース2 | タイトー | ¥5800／対戦ACT | 186 |
| 130 | 8月 | [illegible]いる　THE BEST タカラモノ | タカラ | ¥2800／AVG | |
| 131 | 8月 | チョロQ　ワンダフォー! | タカラ | ¥5800／RCG | |
| 132 | 8月 | [illegible] | タカラ | ¥2800／AVG | |
| 133 | 8月 | [illegible] THE BEST タカラモノ | タカラ | ¥2800／ACT | |
| 134 | 8月 | ピノッチアのみる夢 | タカラ | ¥2800／SLG | 193 |
| 135 | 8月 | [illegible] THE BEST タカラモノ | タカラ | ¥2800／SLG | |
| 136 | 8月 | ワールドツアーコンダクター　～世界夢紀行～ | TYO エンタテインメント | ¥5800予定／AVG | |
| 137 | 8月 | 俺のヨット　がんばれニッポンチャレンジ | トミー | 未定／SPG | |
| 138 | 8月 | マクロス VF-X2 | バンダイビジュアル | ¥6800予定／STG | |
| 139 | 8月 | ～ミスタープロスペクター～ほりあてくん | リズミックス | ¥2800／RPG | |
| 140 | 8月 | クロス探偵物語 | ワークジャム | ¥6800予定／AVG | |

### ●夏発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 141 | 夏 | STAR WARS エピソード[illegible] | [illegible] | ¥5800／AVG | |
| 142 | 夏 | ガイアマスター(仮) | カプコン | ¥5800／TBL | |
| 143 | 夏 | ジョジョの奇妙な冒険 | カプコン | 未定／対戦ACT | 178 |
| 144 | 夏 | シーバス1-2-3 DESTINY!運命を変える者! | ジャレコ | ¥5800／A・RPG | |
| 145 | 夏 | フロントミッション サード | スクウェア | 未定／S・RPG | |
| 146 | 夏 | GUDRESS(ガンドレス) | スターフィッシュデータ | 未定／SLG | |
| 147 | 夏 | PAQA | SCEI | 未定／ETC | |
| 148 | 夏 | 闘神伝　昴 | タカラ | ¥5800／対戦ACT | 193 |
| 149 | 夏 | マイガーデン | テクノソフト | ¥5800予定／SLG | |
| 150 | 夏 | 時をかける少女 | バンダイ | ¥5800予定／AVG | |
| 151 | 夏 | PART'S DIK | バンプレスト | ¥5800／ACT | |
| 152 | 夏 | エターナル チェイン | ビクターソフト | 未定／RPG | |

### ●9月発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 153 | 2日 | [illegible]2 | [illegible] | ¥4800予定／ETC | |
| 154 | 9日 | 田中寅彦の[illegible]将棋 居飛車穴熊編 | アークシステムワークス | ¥3800／TBL | |
| 155 | 9日 | 信長の野望 烈風伝 | コーエー | ¥9800／SLG | |
| 156 | 9日 | ビートマニア APPEND GOTTAMIX [illegible] | コナミ | ¥2800／ETC | |
| 157 | 15日 | ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2～不思議のダンジョン～ | チュンソフト／エニックス | ¥6800／RPG | 102 |
| 158 | 22日 | 夕闇通り探検隊 | スパイク | ¥5800／AVG | |
| 159 | 23日 | ギルティギア 復刻版 | アークシステムワークス | ¥2800／対戦ACT | |
| 160 | 30日 | [illegible]の島 | [illegible]フェクト | ¥5800／AVG | |
| 161 | 30日 | PIXY GARDEN | エスコット | 未定／SLG | |
| 162 | 30日 | プラネットライカ | エニックス | 未定／RPG | |
| 163 | 30日 | 1on1 廉価版 | [illegible] | ¥2800／SPG | |
| 164 | 9月 | Neo　ATLAS II | アートディンク | ¥5800／SLG | |
| 165 | 9月 | ダービースタリオン99 | アスキー | 未定／SLG | |
| 166 | 9月 | デジタルグライダー　エアマン | アスク | ¥5800／SLG | 193 |
| 167 | 9月 | [illegible] | [illegible] | ¥5800／SPG | |
| 168 | 9月 | モンスター・コレクション | 角川書店／ESP | ¥5800予定／TBL | |
| 169 | 9月 | スーパーチャイニーズファイターEX | カルチャーブレーン | ¥2800／対戦ACT | |

ジャンルの表記　ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング　S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 170 | 9月 Memories Off | キッド | 未定／AVG | |
| 171 | 9月 SuperLite 1500シリーズ マーク矢崎の四柱推命 | サクセス | ¥1500／TBL | |
| 172 | 9月 グランツーリスモ2 | SCEI | 未定／RCG | |
| 173 | 9月 フォーミュラ・ニッポン'99~レーシングドライバーになろう!~ | TYO エンタテインメント | ¥5800予定／RCG | |
| 174 | 9月 レイクマスターズPRO－日本縦断黒鱒紀行－ | DaZZ | ¥5800予定／SLG | 195 |
| 175 | 9月 ラーメン橋 | トミー | ¥5800予定／SLG | |
| 176 | 9月 マール王国の人形姫＋1 | 日本一ソフトウェア | ¥3800／RPG | 13 |
| 177 | 9月 ゲッターロボ大決戦! | バンダイビジュアル | ¥6800予定／S・RPG | |
| 178 | 9月 かえるの絵本 なくした記憶を求めて | ビクターソフト | ¥5800／RPG | 106 |
| 179 | 9月 サブマリンハンター鯱 | ビクターソフト | 未定／SLG | |
| 180 | 9月 All Star Tennis '99 | UBIソフト | ¥5800／SPG | |
| 181 | 9月 スーパー・バトル・レーシングS.C.A.R.S. | UBIソフト | ¥5800／RCG | |

## ●10月以降売予定のソフト

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 182 | 14日 Prism(仮) | アークシステムワークス | ¥5800／AVG | |
| 183 | 28日 ハイスクール・オブ・ブリッツ | メディアワークス | ¥5800予定／TBL | |
| 184 | 10月 ZEUS II Carnage Heart | アートディンク | ¥6800／SLG | |
| 185 | 10月 宇宙機動VANARK(ヴァンアーク) | アスミック・エース エンタテインメント | 未定／AVG | |
| 186 | 10月 森の王国 | アスミック・エース エンタテインメント | 未定／S・RPG | |
| 187 | 10月 飛龍の拳「Ｚｉｏｖ」 | カルチャーブレーン | ¥3800／対戦ACT | |
| 188 | 10月 ジルオール | コーエー | ¥6800予定／RPG | |
| 189 | 10月 マジカルドロップF 大冒険もラクじゃない! | データイースト | ¥5800予定／PZG | |
| 190 | 10月 ウィザードリィ ニューエイジ オブ リルガミン | ローカス | ¥5800予定／RPG | |
| 191 | 11月 眠ル繭 | アスミック・エース エンタテインメント | 未定／RPG | |
| 192 | 11月 探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に | データイースト | ¥5800予定／AVG | |
| 193 | 11月 星神(ほしがみ)-沈みゆく蒼き大地-(仮) | マックスファイブ | 未定／S・RPG | |

## ●秋発売予定のソフト

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 194 | 秋 トゥルー・ラブストーリー ファンディスク(仮) | アスキー | ¥4800／ETC | |
| 195 | 秋 ポケラー | アトラス | 未定／ETC | |
| 196 | 秋 トンパ! ザ・ワイルドアドベンチャー | ウーピーキャンプ | ¥5800予定／ACT | |
| 197 | 秋 ゲートキーパーズ | 角川書店／ESP | ¥6800予定／S・RPG | |
| 198 | 秋 鬼眼城 | 講談社 | ¥5800予定／AVG | |
| 199 | 秋 賭博黙示録カイジ(仮) | 講談社 | ¥5800予定／AVG | |
| 200 | 秋 BOYS BE… 2nd Season | 講談社 | ¥5800予定／SLG | |
| 201 | 秋 キミにSteady | シーディーブロス | 未定／SLG | |
| 202 | 秋 グランレストラン~料理&ワインの職人たち~ | シスコンエンタテイメント | 未定／SLG | |
| 203 | 秋 DEWPRISM(デュープリズム) | スクウェア | 未定／A・RPG | 110 |
| 204 | 秋 アークザラッドIII | SCEI | 未定／RPG | |
| 205 | 秋 ワイルドアームズ 2ndイグニッション | SCEI | 未定／RPG | 96 |
| 206 | 秋 スプーキー・ブーキー!!~おばけのドキドキ大作戦~(仮) | TYO エンタテインメント | 未定／ACT | |
| 207 | 秋 ルングルング~ドロシーの大冒険~ | TYO エンタテインメント | 未定／AVG | 184 |
| 208 | 秋 クリックまんが オペラ座の怪人 | 徳間書店／インターメディア・カンパニー | ¥2000／ETC | |
| 209 | 秋 クリックまんが 銀河英雄伝説① 永遠の夜の中で | 徳間書店／インターメディア・カンパニー | ¥1800／ETC | |
| 210 | 秋 クリックまんが くりっくのひ | 徳間書店／インターメディア・カンパニー | ¥1800／ETC | |
| 211 | 秋 クリックまんが ダイナミックロボット大戦① 出撃! 驚異のロボット軍団!! | 徳間書店／インターメディア・カンパニー | ¥2000／ETC | |
| 212 | 秋 クリックまんが マリーのアトリエ | 徳間書店／インターメディア・カンパニー | ¥1800／ETC | |
| 213 | 秋 逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮) | パイオニアLDC | 未定／AVG | |
| 214 | 秋 FISH EYES II | パック・イン・ソフト | 未定／ETC | |
| 215 | 秋 一撃 鋼の人 | バンダイ | ¥5800／SLG | |
| 216 | 秋 COUNTDOWN VAMPIRES(カウントダウンヴァンパイヤーズ) | バンダイ | ¥6800予定／AVG | |
| 217 | 秋 Silent Bomber(サイレントボマー) | バンダイ | ¥5800予定／ACT | |
| 218 | 秋 青の6号(仮) | バンダイビジュアル | ¥6800予定／AVG | |
| 219 | 秋 超謎王 | バンダイビジュアル | ¥5800予定／ETC | |
| 220 | 秋 PATLABOR the GAME(仮) | バンダイビジュアル | 未定／AVG | |

## ●冬発売予定のソフト

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 221 | 12月9日 悠久幻想曲3 Perpetual Blue | メディアワークス | ¥5800予定／SLG | |
| 222 | 冬 ヘキサムーン・ガーディアンズ | インクリメントP | ¥6800予定／AVG | |
| 223 | 冬 ぽけかの | データム・ポリスター | 未定／SLG | |
| 224 | 冬 パズル DE ボーリング | 日本システム | 未定／PZG | |
| 225 | 冬 機動戦士ガンダム ギレンの野望~ジオンの系譜~ | バンダイ | ¥6800予定／SLG | |
| 226 | 冬 星界の紋章(仮) | バンダイビジュアル | 未定／SLG | |
| 227 | 冬 アーリーレインズ | アトラス | 未定／AVG | |
| 228 | 冬 鬼武者(仮) | カプコン | 未定／AVG | |

## ●1999年発売予定のソフト

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 229 | 1999年 ウィザードリィ~DIMGUIL~ | アスキー | ¥6800／RPG | |
| 230 | 1999年 PANZER FRONT | アスキー | 未定／SLG | |
| 231 | 1999年 Knights of GENESIS | エスコット | 未定／S・RPG | |
| 232 | 1999年 NEUES(ノイエス) | エスコット | 未定／AVG | |
| 233 | 1999年 White Diamond(ホワイトダイアモンド) | エスコット | 未定／S・RPG | |
| 234 | 1999年 ドラゴンクエストVII | エニックス | 未定／RPG | |
| 235 | 1999年 ロビン・ロイドの冒険 | ガスト | 未定／AVG | |
| 236 | 1999年 ジャングル パトロール | カルチュア・パブリッシャーズ | 未定／STG | |
| 237 | 1999年 NHL BLADE OF STEEL | コナミ | 未定／SPG | |
| 238 | 1999年 fun! fun! Pingu~ようこそ南極へ~ | SME | 未定／AVG | |
| 239 | 1999年 ガンホーブリゲイド | トミー | 未定／SLG | |
| 240 | 1999年 STAR IXIOM(スターイクシオン) | ナムコ | 未定／STG | |
| 241 | 1999年 ドラゴンヴァラー | ナムコ | 未定／A・RPG | |
| 242 | 1999年 リトルプリンセス マール王国の人形姫2 | 日本一ソフトウェア | 未定／RPG | 8 |
| 243 | 1999年 Dear Friends | ビジュアルアーツ | ¥5800／SLG | |
| 244 | 1999年 蜃気楼回廊 | プレ ステージ | ¥5800／AVG | |
| 245 | 1999年 花火2 スターマイン | 魔法 | ¥5800予定／SLG | |
| 246 | 1999年 バトルシップヤマト | ロックウェルインターナショナル | ¥3800／STG | |

## ●2000年発売予定のソフト

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 247 | 2月 ハッピィサルベージ | メディアワークス | ¥5800予定／AVG | |

## ●発売日未定のソフト

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 248 | 未定 A6 A列車で行こう6 | アートディンク | 未定／SLG | |
| 249 | 未定 シルバー事件 | アスキー | 未定／AVG | |
| 250 | 未定 トリフェルズ魔法学園 初等部 | アスキー | 未定／AVG | |
| 251 | 未定 ぽのぽーど | アミューズ | ¥4800／TBL | |
| 252 | 未定 デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ SPRING | イマジニア | 未定／ETC | |
| 253 | 未定 デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ SUMMER | イマジニア | 未定／ETC | |
| 254 | 未定 デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ AUTUMN | イマジニア | 未定／ETC | |
| 255 | 未定 デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ WINTER | イマジニア | 未定／ETC | |
| 256 | 未定 閉鎖病院(仮) | ウィジット | 未定／ETC | |
| 257 | 未定 SYNCHRONICITY~シンクロニシティ(仮) | ADM | 未定／AVG | |
| 258 | 未定 THE RUINS~ルーインズ(仮) | ADM | 未定／AVG | |
| 259 | 未定 KOUDELKA(クーデルカ) | サクノス／SNK | 未定／RPG | |
| 260 | 未定 メルクリウスプリティ | NECインターチャネル | 未定／SLG | |
| 261 | 未定 メイン・ローター(仮) | エフコンピュータエンタテイメント | ¥5800／STG | |
| 262 | 未定 Jリーグ エキサイトステージV1 | エポック社 | 未定／SPG | |
| 263 | 未定 サーキットの狼II モデナの剣 | エム・ティー・オー | 未定／RCG | |
| 264 | 未定 カプコンアドベンチャー(仮) | カプコン | 未定／AVG | |
| 265 | 未定 バイオハザード3 LAST ESCAPE(仮) | カプコン | 未定／AVG | |
| 266 | 未定 ロックマン2 Dr.ワイリーの謎 | カプコン | 未定／ACT | |
| 267 | 未定 ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!? | カプコン | 未定／ACT | |
| 268 | 未定 ロックマン4 新たなる野望!! | カプコン | 未定／ACT | |
| 269 | 未定 ロックマン5 ブルースの罠!? | カプコン | 未定／ACT | |
| 270 | 未定 ロックマン6 史上最大の戦い!! | カプコン | 未定／ACT | |
| 271 | 未定 ロックマンDASH2 | カプコン | 未定／RPG | |
| 272 | 未定 シェラザード伝説 黄金の帝国(仮) | カルチャーブレーン | 未定／RPG | |
| 273 | 未定 飛龍の拳コレクション(仮) | カルチャーブレーン | ¥5800予定／ACT | |
| 274 | 未定 ARKS1000 | クレフ インベンション | 未定／AVG | |
| 275 | 未定 DANGAN~弾丸~(仮) | ケイエスエス | ¥5800／ACT | |
| 276 | 未定 MAXサーフィン2000(仮) | ケイエスエス | ¥5800予定／SPG | |
| 277 | 未定 ときめきメモリアル2(仮) | コナミ | 未定／SLG | |
| 278 | 未定 ハーレムビート | コナミ | 未定／未定 | |
| 279 | 未定 ポップンミュージック2 | コナミ | 未定／ETC | |
| 280 | 未定 ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4 | コナミ | 未定／SPG | |
| 281 | 未定 GRUDA | サイバーテックデザイン | 未定／SLG | |
| 282 | 未定 DOOPERS | サイバーテックデザイン | 未定／RCG | |
| 283 | 未定 FENSER | サイバーテックデザイン | 未定／SLG | |
| 284 | 未定 PROJECT CHAOS | サイバーテックデザイン | 未定／STG | |
| 285 | 未定 キメろ!ヒーロー学園!! | CSCメディアート | ¥5800／SLG | |
| 286 | 未定 Dinobreeder another progress | J・ウイング | ¥5800予定／ACT | |
| 287 | 未定 バーチャルリモコン(ヘリパートI) | スリーディ | 未定／ETC | |
| 288 | 未定 ハイパーツアー | スリーディ | 未定／ACT | |
| 289 | 未定 CBR(クラッシュ・バンディクーレーシング) | SCEI | 未定／RCG | |
| 290 | 未定 ポケ単・ポケ熟(仮) | SCEI | 未定／ETC | |
| 291 | 未定 ワンダラーショック~1950アメリカンドリームズ~ | SCEI | 未定／TBL | |
| 292 | 未定 ラグナキュール・レジェンド | SME | 未定／RPG | |
| 293 | 未定 BRAVE SAGA2 | タカラ | 未定／S・RPG | 18 |
| 294 | 未定 駄菓子屋キッド | たき工房 | 未定／AVG | |
| 295 | 未定 Q極クイズ こたえてプリ~ズ | Tears | 未定／PZG | |
| 296 | 未定 爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮) | Tears | 未定／AVG | |
| 297 | 未定 LOVE GAME'S plus~かなり対戦テニス~(仮) | Tears | 未定／SPG | |
| 298 | 未定 ガンコンゲーム(仮) | ナムコ | 未定／STG | |
| 299 | 未定 よしもとの名探偵(仮) | ナムコ | 未定／AVG | |
| 300 | 未定 人鳥流(じんちょーる) | 日本システム | 未定／ETC | |
| 301 | 未定 タイブレーク | バディ | 未定／SPG | |
| 302 | 未定 オーガリアン~亜人伝~(仮) | ビジュアルアーツ | 未定／RPG | |
| 303 | 未定 LIPROS(仮) | ビジュアルアーツ | 未定／ACT | |
| 304 | 未定 クロックタワー3 | ヒューマン | 未定／AVG | |
| 305 | 未定 バックガイナー ~よみがえる勇者たち~完結編「そして、明日へ」 | ピング | ¥5800／SLG | |
| 306 | 未定 猿田彦の暗号 | フォーツーツー | 未定／AVG | |
| 307 | 未定 ぱいるあっぷ・まーち | プロシードユニ | ¥5800／SLG | |



※タイトルの右はじの数字は、掲載ページ数になります。


KONAMI
あの戦乱がなければ、
幸福な二人だったかもしれない。
ヴァンダルハーツ
VANDAL HEARTS® II
～天上の門～
ヨシュア
アデル
謎の剣士ニコラ
王母アガター
ラドラック枢機卿

今の俺には、こんなこととしか・・・さあ、その剣でこの胸を！

貴族としての人生が私の運命なら、
逃げ出したりせずに、
誇り高く生きてみせるわ。

戦乱に引き裂かれた幼なじみの少年少女たちは
七年の歳月を経て再び出会う、
祖国の存亡をかけて戦う敵同士として・・・。
今、壮大な群像ドラマが、空前のスケールで動き出す。
前作を凌ぐシミュレーションRPGの傑作、ついに完成！

なぜ君がここに！

あなたが・・・あなたが殺したのね、ヨシュア

聞いたことがあるだろ？盗賊団"紅の狼"のことを・・・

この国をこんなふうにしちまったのは、貴様らだ！





**IT'S AMAZING ! DUAL TURN BATTLE**

従来のターン制と一線を画す
〈両軍同時行動システム・デュアルターン〉の採用により、
より高度な戦略性を実現。
次の一手を読んで、頭脳戦を勝利せよ！

**IT'S REAL ! VISUAL FEED BACK**

「武器」「防具」「アクセサリー」の組合せで、
ユニットの能力を自由に設定。装備品は
画面上のグラフィックにも反映され、
リアルで分かりやすい戦闘シーン！

**IT'S ORIGINAL ! WEAPON CUSTOMIZE**

好きな「武器」に好きな「技」を組合せてセットすることが可能。
レアな武器、隠れた技をコレクションして、
自分だけの最強の武器を創り出せ！

SIMULATION RPG GAME
FOR
PlayStation

PRODUCE
KCET





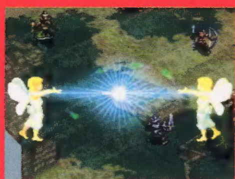
プロミネンス




電光石火



氷結地獄



ヒーリング

# シミュレーションRPG
# 「ヴァンダルハーツII ～天上の門～」

メーカー希望小売価格
**7月8日発売 ¥5,980（税別）**





電撃PlayStation Vol.112
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年7月9日発行（隔週金曜日発行）第5巻第19号通巻108号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03（5281）5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03（3238）8605／営業
定価490円 本体467円
T1124602070496




印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24602-7／9